

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

joypad 12

N°12 SEPTEMBRE 1992

LE MAG DES CONSOLES

# joypad

SEPTEMBRE 1992

**SCOOP!**

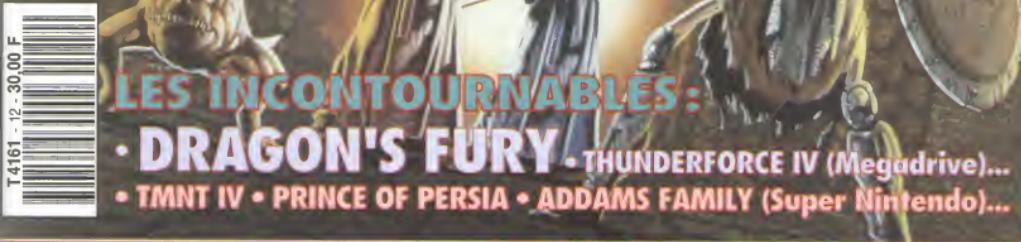
LE CD ROM  
32 bits  
NINTENDO

**180**  
pages

**NEW  
LOOK**

**ils arrivent!**

**SONIC 2**  
BATMAN RETURNS  
SHINOBI 2  
GREENDOG...



**LES INCONTOURNABLES :**

- DRAGON'S FURY • THUNDERFORCE IV (Megadrive)...
- TMNT IV • PRINCE OF PERSIA • ADDAMS FAMILY (Super Nintendo)...



DYNA BLASTER est le nouveau nom de BOMBER MAN.

Ce jeu est dément, hilarant, passionnant.

DYNA BLASTER, c'est top!

Quand on a goûté au DYNA BLASTER,  
on ne peut plus s'arrêter de faire exploser  
les bombes. DYNA BLASTER est un must  
indispensable pour votre  
console Nintendo.

3615  
LUDI  
GAMES



**DYNA BLASTER™**  
3 joueurs à la fois

LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

This Game Pak cannot be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System™

Original  
**Nintendo**  
Seal of  
Quality

**FUN**  
Radio

**Nintendo®**

Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE  
BP 2 56200 LA GACILLY



COURRIER	6
NEWS PREVIEWS	8
ARCADE	152
ASTUCES	164
PETITES ANNONCES	174

### MEGADRIVE

AQUATIC GAMES	58
BATMAN	158
DRAGON'S FURY	162
EVANDER HOLYFIELD BOXING	90
FERRARI GRAND PRIX	
CHALLENGE	88
SKYBLANCER	48
TALMUT'S ADVENTURE	52
TEAM USA	64
TERMINATOR	50
THE SIMPSONS	62
THUNDER FORCE IV	54
TWINKLE TALE	56
WARRIORS	
OF THE ETERNAL SUN	70

### NEC

RONZANA BROS (CD ROM)	72
NEW ADVENTURE ISLAND	74
SOLDIER BLADE	76
THE KICK BOXING (CD ROM)	78

### MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE III	96
PRINCE OF PERSIA	80
TERMINATOR	92
TOM ET JERRY	54

### NINTENDO

DISNEY ADVENTURES	98
OPERATION WOLF	96
ROBOCOP II	93
THE FLINTSTONES	92
WIZARDS AND WARRIORS III	94

### GAME GEAR

MARBLE MADNESS	100
----------------	-----

### NEO GEO

ANDRO DUNOS	102
-------------	-----

### GAME BOY

5 ON 5 DOUBLE DRIBBLE	111
ALL STAR CHALLENGE II	110
BOXXLE II	104
CAESAR PALACE	105
HOME ALONE	109
JEOPARDY	108
JORDAN VS BIRD	109
MR. DO!	157
PAPERBOY II	106
PIT FIGHTER	106
PROPHECY	107
SHADOW WARRIORS	157
TRACK MEET	107
TURTLES II	150
WAVE RACE	109

### SUPER FAMICOM

ADAMAS FAMILY	112
AGURI SUZUKI F1	129
SUPER DRIVING	129
ARCANIA	116
BLAZECIN	131
CAMELTY	126
CASTLEVANIA IV	152
DIINOSAURS	122
FINAL FIGHT	156
KING OF THE MONSTERS	146
LEMMINGS	154
METAL JACK	139
PAKODIUS	136
PGA TOUR GOLF	140
PRINCE OF PERSIA	128
SUPER BATTLETANK	118
SUPER BOWLING	132
SYALVAK	145
THE HOGK	134
TURTLES IN TIME	142
UN SQUADRON	153

### LYNX

HOCKEY	150
--------	-----

## EDITO



Vous vous êtes bien éclatés en vacances ?

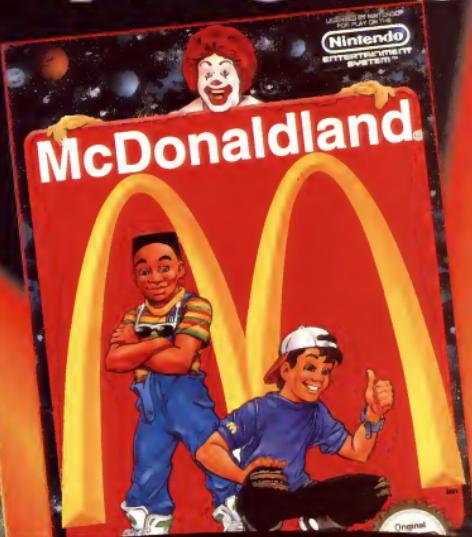
Et bien, pendant que vous étiez en train de jouer les playboys sur la plage, les japonais n'ont pas chômé et l'été a été chaud pour vos consoles préférées. J'espère que vous n'avez pas gaspillé toutes vos économies, parce que Sega et Nintendo vont mettre les bouchées doubles d'ici Noël. Ca va être dur de ne pas craquer avec tous les petits chefs d'oeuvres qui vont débouler dans les magasins prochainement. Sega annonce une centaine de nouveautés d'ici la fin de l'année et Nintendo ne devrait pas faire beaucoup moins, sans compter les nombreux jeux qui vont sortir en import; vous ne risquez pas de vous ennuyer dans les mois à venir! Vous allez donc vous retrouver devant des choix déchirants, mais nous serons là pour vous aider à faire le tri entre les superstars et les daubés. Afin de vous informer encore mieux, nous avons fait quelques changements dans les tests. Tout d'abord, dans chaque test vous trouverez désormais un encart avec un cœur et un cœur brisé. Cela vous permettra de visualiser plus clairement les aspects positifs et négatifs des nouveaux jeux. De plus, chaque fois que cela sera possible, nous ferons un face à face avec le jeu le plus proche de celui qui est testé (sur la même machine, bien sûr). Ce mini-challenge devrait vous permettre de vous faire une idée encore plus précise sur la qualité d'une nouveauté. Et en prime, on a déclôté de vous gâter en changeant le format de Joypad, qui devient plus grand... et encore plus beau!

AHL

# GAME BOY GAME BOY GA



# p r e s



NES . NES . NES . NES . NES  
© 1991 King Features Syndicate, Inc.

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY  
© 1991 McDonald's Corporation. © 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved.

# L E S H I T S

The following are trademarks of the McDonald's Corporation: M. C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden  
Mick, Mack, Hamburger, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor, McDonald's,  
Nintendo®, GAME BOY™, The Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of

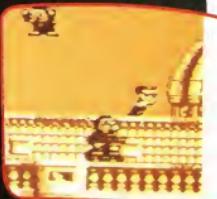
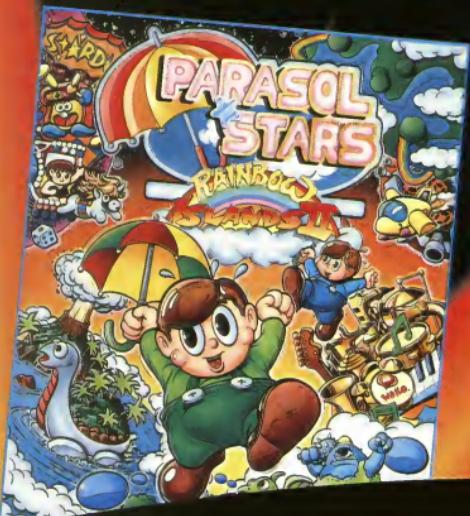
# ocean®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

# e n t e



ES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES  
© 1992 Taito Corp.

GAMEBOY . NES . GAMEBOY . NES . GAMEBOY  
© 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

# D E N O E L

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS  
TEL: 47663326 . FAX: 42279573

# COURRIER des lecteurs

■ Cher ami, j'ai quelques questions à vous poser.

1. Est-ce que tous les CD-Rom annoncés sur Mega-CD seront compatibles avec les trois modèles (japonais, américain, européen), ou faudra-t-il attendre que ceux-ci soient adaptés au Mega-CD européen?

2. A quelle date le Mega-CD est-il prévu pour la France?

3. De quelle manière sera-t-il commercialisé?

Certains magazines lui attribuent 3 CD-Rom à l'achat, d'autres l'annoncent avec un seul. A quel prix sera-t-il commercialisé?

**Franck GIANGRECO (La Clotat)**

Bonjour bonjour, cher premier lecteur, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses.

1. D'après nos informations, les modèles seront incompatibles, chacun d'entre eux aura ses propres disques CD; on ne pourra pas reprendre un disque américain sur un Mega-CD européen. Et attendez, j'ai pire, puisqu'on ne peut brancher sur Mega-CD qu'une Megadrive du même standard.

2. La sortie officielle est annoncée pour le mois de novembre, c'est Sega France qui le dit. A priori, s'il y a quelqu'un au courant, c'est bien eux. Ça n'empêche pas que les milieux autorisés, comme on dit, expriment quelques doutes quant à la viabilité de cette date.

3. Nous sommes de ceux qui annoncent la commercialisation d'un package Mega-CD + 3 disques. AHL, notre rédac'chef trotteur de globe, a obtenu cette info de Monsieur Sega International, au CES de Chicago. Maintenant, en quelques mois, les projets peuvent évoluer, et il est possible que Sega échouisse de sortir un autre package. Le prix est encore inconnu, mais Sega fait tout pour prévenir la sortie de son concurrent et réduire le prix au maximum, il devrait tourner autour de 200 francs. Pardon, 2000, c'est une erreur de frappe. Soit entre 1500 et 2500. Il n'y a rien de plus vague qu'une estimation... .

■ Chère équipe, Ma Coregrafx a besoin d'un truc. Existe-t-il un jeu en HuCard qui lui permettrait de faire de la simulation aérienne: atterrissage, combat, etc.

**JC CONSTANTINI (Bordeaux)**

Oui, absolument, cher JC, puisque l'équipe de Spectrum Holobyte est en train de bosser sur une version en carte de Falcon, le bit qui a révolutionné les simulateurs de vol sur micro-or-

dinateurs il y a quelques années. Attention toutefois, cette version perdra un peu de son côté simulation au profit du côté action, et c'est normal, il est difficile de reproduire toutes les commandes existantes sur les versions micros, elles étaient accessibles un clavier. Et, jusqu'à preuve du contraire, il y a moins de touches sur un joypad que sur un clavier. Mais rassure-toi, ça ne sera pas un simple jeu de combat aérien, et je suis tout aussi impatient que toi!

■ Salut tout le monde!

Je ne peux pas m'empêcher de râler quand je pense à votre test de King of the Monsters 2: vous ne vous êtes pas trop foulés pour la tête page! J'aime bien les titres imposants, comme celui-là, mais, dans ce cas, il aurait fallu ajouter 3 autres pages de test pour maintenir l'équilibre... Ça serait hyper cool que, pour compenser le petit nombre de sorties de jeux sur cette machine, vos tests soient plus longs, 3 ou 4 pages!

**Roméo FENSTERBANK (Talence)**

Mon cher, mon très cher ami. Nous n'avons absolument rien contre la Néo-Geo, loin de là, et nous ne la martyrisons pas, ce n'est pas notre tête de Turc. Seulement, il ne faut pas non plus aller dans le sens contraire et magnifier tout ce qui existe dessus. En l'occurrence, King of the Monsters 2 n'a rien apporté de révolutionnaire qui puisse justifier une attention particulière. C'est un jeu très bien foutu mais, comme souvent sur cette géniale machine, il manque légèrement d'intérêt. Sois certain que quand nous tombons sur un bon jeu (sera-ce le cas de World Heroes?), nous accordons des pages supplémentaires au testeur. Les jeux vidéo, c'est notre truc, ça nous branche autant que vous— si ce n'est plus—, et plus on peut en parler, plus nous sommes ravis.

■ Salut à toute l'équipe!

1. J'ai entendu dire que l'on pouvait utiliser des jeux Sega Master System sur console NES grâce à un câble branché sous la console. Est-ce vrai? 2. J'habite dans un bled paumé et lors des vacances ou des week-end, une grande partie de mon temps passe dans la console. Ce qui fait que les jeux ne me résistent pas longtemps. Quels sont les jeux qui pourraient me tenir accroché à mon joypad de très nombreuses heures? North and South, Defender of the Crown, Adventure of Lolo 1 et 2 sont-ils difficiles à finir? 4. Nintendo va-t-il laisser la NES de côté et fa-

voriser la sortie des jeux sur Super NES? 5. Y a-t-il un Zelda 3 ou 4 prévu sur NES?

**Tony PERIN (Sensais)**

1. Cher Tony, mon petit Tony d'amour, tu vas devoir te trouver de nouveaux copains. Ceux que tu fréquentes actuellement sont de sacrés menteurs (surtout Thiberry, Dummontou et Eric Messel parfois aussi). Il n'existe pas de tel câble. C'est une légende. Une belle légende, certes, mais une légende tout de même.

2. Defender of the Crown n'est pas difficile dans la mesure où c'est un jeu de stratégie, il n'y a pas de difficulté. Maintenant, si tu aimes les jeux de stratégie, le jeu aura une bonne durée de vie. Même chose pour North and South. Quant aux aventures de Lolo, comme il s'agit de jeux de réflexion, ils présentent un grand intérêt et t'occuperont un bon moment pour peu que tu aimes remuer tes méninges. Un nouveau jeu qui devrait te plaire c'est Megaman 3, suffisamment long pour que tu y passes un bon bout de temps. Tu pourras même y jouer avec un copain (mais pas avec Stéphane Frillard. A la rigueur, avec Patrick Minguelli, et encore).

3. Tu as oublié la 3ème question. Quand on ne connaît pas les chiffres, on ne s'amuse pas à numérotter ses questions. Ou alors, tu es étourdi, Tony, et permets-moi de te dire que ça va finir par te jouer des tours.

4. Nintendo va sans aucun doute privilégier le développement de jeux pour sa console 16 bits, mais, pas de panique, il s'est vendu tellement de NES dans le monde ces dernières années que les éditeurs souhaitent encore exploiter ce marché toujours très important.

5. Au même titre que Mario, Zelda est l'une des mascottes de Nintendo, et il y a de grandes chances pour qu'il sorte de nouveaux épisodes de cette saga. Seulement, ce ne seront pas les mêmes versions que sur la Super Nintendo et conséquents.

■ Salut Joypad,

1. Wonderboy V existe-t-il sur Megadrive française?

2. Entre ces deux shoot-them-up, lequel est le mieux: Phelios ou Zero Wing?

3. Et ces deux-là: Thunder Force 3 ou Hellfire?

**Michaël CAILLET (Beaucourt)**

1. Mon petit trésor, Wonderboy V existe sur Megadrive française depuis un bon bout de temps, tu devras le trouver chez les boutiques de VPC ou en l'échangeant sur le 3615 JOYPAD, par exemple.

2. Les deux sont assez pourris (j'ai un vocabulaire assez direct, je suis comme ça). Tu me demandes de choisir entre la peste et le choléra, très peu pour moi, ces deux-là sont aujourd'hui dépassés, je te conseille plutôt de te tourner vers Thunder Force 4, tiens.

3. Entre les deux, je te recommande Thunder Force 3 (quoique, Thunder Force 4, enfin...), ça bouge beaucoup plus qu'Halfire, et, a priori, quand on cherche un shoot-them-up, c'est pour que ça bouge. Non? Je me trompe?

■ Très cher Joypad,

Désolé de te déranger, mais j'aimerais directement attaquer par des critiques sans passer par les obligatoires compliments dont semblent souffrir la moitié des lettres parues dans le canard. Quelle n'a pas été ma surprise lorsque j'ai commencé à lire la presse étrangère. En effet, on remarque qu'environ 90% des photos et textes sont éhontusement pompés dans d'autres magazines. Sans parler de la quasi-totalité des photos de Street Fighter 2 qui sont montées de telle sorte que jamais le mot KO de la version Arcade n'est montré! A cela s'ajoute le dossier "Les secrets de Tonton Stéphane", sûrement copié lui aussi, où la plupart des photos sont tirées de la version Arcade, car dans la version Super Famicom, le décor de fond reste toujours fixe, sans différentiel (SFC oblige), alors que pour les coups de Chun Li, la position de la cloche du décor varie en fonction de la position des personnages. Mais sans doute que vous ne vous en êtes pas aperçu, en le piquant à une feuille de chou.

Wilfried AKMOUCHE (Ivry/Seine)

Wilfried, mon grand loup, c'est ce qui s'appelle une attaque en règle ou je ne m'y connais pas. Mais j'ai quand même un peu l'impression que tu t'es trompé d'adresse et de revue, et je vais me faire un plaisir de ne pas être aussi agressif que toi, je n'ai pas pour habitude de chercher à me ridiculiser en public.

Premièrement, j'aimerais vraiment que tu reprennes le numéro 11 de Joypad, et que tu lises le courrier des lecteurs. Mot, je l'ai sous les yeux et je n'y vois pas un seul compliment de la part des lecteurs. Je n'avais aucun besoin de le vérifier, d'ailleurs, je sais pertinemment qu'il n'y en a aucun: je ne les passe pas, je ne publie que les questions, je déteste les canards qui s'accordent ainsi des pages entières d'auto-satisfaction, il y a des choses plus intéressantes à publier. Bref, c'est pas mon genre.

Deuxièmement, il est tout à fait vrai que nous reprenons des photos et quelques articles: en moyenne, ça concerne 3 préviews par numéro. Mais ça n'a rien d'un repompage, et, puisque tu as le numéro 11 ouvert à la bonne page, consulte l'encadré sous le sommaire. Tu peux y lire que Joypad a des correspondants à l'étranger: Sendai Publications et Softbank. Il s'agit de deux groupes de presse, contrairement aux apparences, le premier est américain (et édité par Electronic Gaming Monthly, par exemple), le second est japonais, et il existe des contrats entre

ces deux sociétés et Joypad, qui nous autorisent à reprendre des informations publiées dans leurs magazines et réciproquement. Il n'y a rien de bouteux à cela, les rédacteurs en chef des canards respectifs s'échangent les infos qu'ils n'ont pas par leurs propres moyens. Cela dit, il ne faut rien exagérer non plus, comme je l'ai dit, ça ne concerne que 2-3 préviews par numéro. Rien à rater avec l'un de nos concurrents français qui est une traduction exacte et rigoureuse d'un canard anglais. Ça n'est pas de la repompe non plus, la société anglaise a eu juste envie de s'implanter en France, quitte à ne pas avoir de vraie rédaction sur place et à le cacher à ses lecteurs.

Quant à Street Fighter 2, j'ai presque envie de t'offrir le jeu et la console pour que tu te rendes compte par toi-même de tes erreurs. L'indicateur "KO" existe bel et bien sur la version Super Famicom, il faut que tu regardes mieux que ça. Si nous avions cherché à le cacher, le moins qu'on puisse dire, c'est que nous ne sommes pas très doués, il se voit très bien. Il s'agit seulement de recadrages, comme ça se fait pour quasi-toutes les photos de TOUS les autres tests. Le jeu sur cartouche est sorti le mercredi 10 juin au Japon, nous l'avons obtenu le lendemain. Figure-toi que nous avions senti que le jeu ferait un tabac et nous avions sacrément envie d'en faire profiter nos lecteurs, nous sommes d'une grande perspicacité, hein? Je ne vois pas bien quel aurait été l'intérêt d'aller faire des photos de l'arcade (en prenant le risque que les connaisseurs découvrent le subterfuge, bonjour l'image de Joypad) alors que nous avions matériellement tout à fait le temps d'exploiter la version console. Je doute pourtant de te convaincre, mais je te fais la promesse solennelle que nous avons pris nous-mêmes les photos de la version console, tant pour le test que pour le dossier de Stéphane. Tu n'as vraiment pas vu de différentiel dans Street Fighter 2 sur Super Famicom? Deux solutions: soit tu ne sais pas ce que signifie le terme "différentiel" (tu as le droit, ce n'est pas une bonté, il n'y a aucune loi interdisant de confondre des mots), soit tu es tombé sur une drôle de version. Aucuel cas va en voir une autre chez un copain, tu verras que le décor du jeu se déroule horizontalement sur trois écrans. Si le magazine était sorti aux environs du 20 juin avec un test de Street Fighter 2, je ne dis pas, nous aurions certainement pris nos lecteurs pour des conillons en passant les photos de l'arcade, c'est été techniquement impossible de tester la version console. Mais nous sommes sortis début juillet. Steph a en largement le temps de mettre au point son dossier. Tu te rappelles? J'avais commencé ma réponse par "j'ai l'impression que tu t'es trompé de revue"...

■ Salut!

Il paraît que la Super Nintendo génère un son stéréo. Mais le son de la télé est mono, alors est-il possible — si oui, comment? — de brancher la console sur une chaîne hi-fi?

Jérôme

A ce problème-là, mon nounours en sucre, il y a deux solutions. La première est coûteuse, la seconde est dangereuse. Commençons par la dernière: il faut bidouiller la prise Périph et repérer les deux fils destinés au son, pour les relier à l'ampli stéréo. Si tu n'as jamais utilisé de fer à souder, laisse tomber. Mais il y aura sans doute des sociétés (appel d'offre!) capables de réaliser ce petit câblage, d'autant qu'il servira à toutes les machines capables de sortir du son stéréo, micros et consoles confondues. L'autre solution, c'est d'acheter une télé stéréo. J'avais prévenu, c'est coûteux.

■ Salut Joypad,

Je suis en colère contre Nintendo, car j'ai vu que Castlevania 4 et Addams Family étaient vendus à 549 francs, et Final Fight à 590. Ça fait cher le jeu. Si ça continue, on va avoir des jeux aussi chers que ceux de la Neo-Geo. Et Street Fighter 2, ils vont le vendre combien? 700 balles? Mais ils sont malades!

Ben

Ma petite crevette des îles, tu as tout à fait raison, et tu as aussi un peu tort. Tu as raison, parce que les jeux sont très chers, et que Bandai donne l'impression de vouloir se faire beaucoup d'argent. Les éditeurs aussi, d'ailleurs. Cela dit, qui a jamais dit que les jeux étaient peu chers? Les jeux vidéo sont des produits de luxe, ils n'ont jamais été à la portée de toutes les bourses et ne le seront probablement pas avant une bonne dizaine d'années. Et encore, j'en sais rien: il y a peine un siècle, seules les familles fortunées pouvaient offrir des poupées à leurs petites filles (celles des familles les plus modestes passaient leur temps à vendre des allumettes sur les trottoirs). Tout ce qu'on peut reprocher aux constructeurs et éditeurs, c'est de laisser croire que les consoles sont accessibles à tous et qu'on peut s'acheter un jeu comme on achetait un bouquin de la Bibliothèque Verte (excusez-moi, à mon époque, c'était ça). C'est ensuite aux parents d'avoir à passer pour des bourreaux ou d'avoir à céder aux plus jeunes tentés par la publicité et par nostra culpa, les magazines comme Joypad. A l'heure où j'écris ces lignes, je ne connais pas le prix de Street Fighter 2, mais je peux te dire que le package Super Nintendo + Street Fighter 2 sera commercialisé au prix de 1500 francs.

Posez vos questions à  
Môssieu JOYPAD sur  
**3615 JOYPAD**

# NEWS

## PREVIEWS

# LE COUP DE SIROCCO !

Après le calme passager et très bref du mois d'août, partout, à travers le monde et principalement au Japon, des dizaines de compagnies se remettent au travail (qu'elles n'avaient jamais arrêté d'ailleurs). En voyant les fêtes de fin d'année approcher, en s'apercevant que le nombre de consoles vendues à travers le monde ne cesse d'augmenter, toutes les boîtes se remuent

l'arrière-train, histoire de ne pas se laisser dépasser par les événements, ce qui est toujours délicat et périlleux. Du coup, des dizaines de nouveaux titres sont encore annoncés. Certains connus, d'autres complètement inédits, une chose est sûre et certaine, l'automne qui s'annonce à grands pas, et l'hiver proche seront assurément plus chauds que l'été.

### SCOOP

## NINTENDO PASSE A LA VITESSE SUPERIEURE!

Lors d'un salon au Japon le 27 Aout, Nintendo of America a fait deux annonces qui risquent de bouleverser sérieusement notre univers ludique.

Tout d'abord, Nintendo annonce la création d'un nouveau composant basé sur la technologie Risk et incluant un DSP. Ce composant révolutionnaire, qui se nomme le Super SX, permettra de développer des programmes en véritable 3D, avec des capacités uniques sur consoles 16 bits. Le SX sera incorporé dans les cartouches de la Super Nintendo et il pourra exécuter des fonctions mathématiques de haut niveau en temps réel. Grâce à ce nouveau composant, les jeux réalisés devraient atteindre un réalisme inégalé à ce jour. Les licenciés Nintendo pourront commencer à développer des jeux en utilisant le SX à partir de Janvier 93 et le premier jeu Nintendo sortira en Mars. Le titre de ce dernier n'a pas été annoncé, mais il est fort probable qu'il s'agisse de la suite de F-zero.

Ce nouveau composant permettant d'augmenter très sensible-

ment les capacités des jeux de la Super Nintendo, Nintendo pense que le CD rom tel qu'il est prévu actuellement n'apportera pas un plus suffisant par rapport à la console. Du coup, Nintendo a décidé de remplacer le processeur 16 bits qui devait être intégré dans ce CD rom par un processeur 32 bits! Ce processeur 32 bits doublera la vitesse et la puissance de cette nouvelle machine et si l'on y ajoute le nouveau composant élaboré par Nintendo, le CD rom devrait faire très mal. Cette nouvelle machine devrait donc surclasser largement toutes les consoles disponibles actuellement, y compris la Neo Geo. Le développement du CD rom Nintendo sera achevé dans le courant de l'année prochaine et il sera fabriqué en Aout 93, au plus tard. En revanche, Nintendo n'avance pour l'instant aucune date de sortie pour cette nouvelle machine, car à son habitude, le constructeur japonais ne publie ce CD rom que lorsque plusieurs jeux de qualité seront disponibles. Nintendo ne sortira sur le CD rom que des jeux d'un très haut niveau qui ne peuvent avoir d'équivalents sur cartouches... ça promet!

Le porte parole de Nintendo a déclaré que Sega allait être pulvérisé, ce qui reste à démontrer car Sega développe également une nouvelle console 32 bits, sans doute à base de CD. En tous cas, il est clair que Nintendo a décidé d'attaquer son concurrent sur ce qui était son point fort: la technologie haut de gamme. Cela nous promet un bel affrontement, dont les passionnés de jeux seront de toutes façons les gagnants.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

LUDI GAMES EST LA POUR VOUS AIDER  
Ludi Games ne se contente pas de distribuer des cartouches pour la console Nintendo, la Super Nintendo et la Game Boy. Maintenant, il existe un club des utilisateurs pour tous les passionnés de ses jeux. A partir de Septembre, un journal trimestriel nommé Ludi News vous donnera des infos, des concours, ainsi que des trucs et astuces. D'autre part vous pourrez appeler SOS LUDI au 48 70 29 45 pour obtenir des aides de jeu (de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h). Enfin, le 36 15 LUDI GAMES vous offrira de nombreux services.

ARENA  
MEGA DRIVE

## TERMINATOR II THE ARCADE GAME

Terminator II: The Arcade Game est la conversion du hit d'arcade qui sévit actuellement dans les salles de jeux vidéo. L'avantage de T2 est qu'il peut non seulement se jouer avec le joystick traditionnel de la Megadrive mais aussi avec le Menacer (c'est l'équivalent du Super Scope de la Super NES), ce qui ajoute encore davantage de réalisme au jeu. Pour détruire les engins de mort qui fonceront sur vous, il suffira de déplacer le curseur à l'écran et de tirer une bonne rafale. Aucune date de sortie officielle n'est encore annoncée chez Sega.



SUPER  
FAMICOM

## PIPE DREAM

Pipe Dream devrait également avoir ses fans. Beaucoup plus porté sur la réflexion des joueurs que sur leur dextérité à manier le joystick, Pipe dream vous transporte dans un monde de plombiers, de tuyaux et d'eau. Le but du jeu est de construire des pipelines de sorte que l'eau ne puisse pas envahir la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Peut-être moins riche graphiquement que les jeux précédents, Pipe Dream est cependant un jeu complexe qui devrait ravir les amateurs de prise de tête en tout genre qui en ont assez de jouer des jeux débiles de baston, ringards et peu imaginatifs.

# FATAL FURY

TAKARA  
OF JAPAN  
SUPER  
FAMICOM



Issu de la Neo-Geo où ce jeu avait connu un très grand succès, Fatal Fury est le rival annoncé de Street Fighter II. Devant la performance extraordinaire de son prédecesseur, ce titre aura

probablement pas mal de difficulté à réellement faire son trou sur Super Famicom, d'autant que les deux jeux se ressemblent "vachement", aussi complets l'un que l'autre au niveau des coups et aussi riches au niveau de l'animation d'arrière-plan et des personnages principaux. Reste à voir quel sera l'accueil que vous réserverez à ce jeu. Brillant et riche à la fois, Fatal Fury pourra quand même bien créer une petite surprise.



HUDSON  
SOFT  
PC ENGINE

## BOMBER MAN'93

Que tous les amateurs de Bomber Man se lèvent, Hudson suite prépare une nouvelle version Bomber Man'93. Au programme de ce nouveau titre, plein de gadgets complètement délirants vous feront assurément craquer. Le principe du jeu reste identique à ce que nous connaissons, vous devez éliminer vos poursuivants en faisant éclater des bombes que vous aurez, au préalable, déposées dans un labyrinthe. Le but est d'éliminer tous les bombermen ennemis et de trouver la sortie. La principale originalité de ce titre est qu'il permet à cinq joueurs de s'affronter simultanément sur le même terrain. Folle journée et éclats de rires assurés pour ce jeu, dont la date de sortie définitive ne nous a malheureusement pas encore été annoncée.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

#### SEGA CHOISIT AMSTRAD

Sega vient de faire un alliance des plus surprenantes avec Amstrad. Ces deux compagnies se sont réunies pour créer une nouvelle machine qui utilisera à la fois les technologies PC et Megadrive. Cette machine, qui devrait coûter moins de 1000F, permettra d'utiliser les cartouches Megadrive, les disques Mega CD et les disquettes PC de 3,5 pouces. Il est vraisemblable que cet appareil prendra la place de la Terra Drive, une machine du même type et réalisée avec IBM. La Terra Drive est sortie depuis un an au Japon où elle n'a guère eu de succès, sans doute en raison d'un prix plus élevé que celui de cette nouvelle machine.

#### HUDSON SOFT PC ENGINE

# POWER SPORT

Après une compilation sportive en CD Rom de Human Technologie, voici Hudson Soft qui contre-attaque avec Power Sport, une simulation de compétition sportive qui vous

fera participer à une tonne d'épreuves où vous retrouverez le lancer du disque, le tir à l'arc, le 100 mètres nage libre, le 110 mètres haies, le 100 mètres, le saut en hauteur, j'en passe et des meilleures. Au total, une bonne dizaine d'épreuves vous tiendra en haleine pendant pas mal de temps, ce qui, en soi, n'est déjà pas si mal.



# RANMA 1/2

GAME BOY

Issu de la PC engine et de la Super Famicom, Ranma 1/2 est un jeu de baston dans lequel vous êtes une jeune étudiante prête à sauver l'humanité. Animé par un scrolling horizontal, ce jeu de Banfesto est doté de graphismes assez cohérents qui traduisent bien son ambiance. Assez délivrant

grâce aux adversaires à affronter, Ranma 1/2 devrait théoriquement être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

## INFO

# L'ALIMENTATION SOLAIRE GAME BOY MADE IN MICROMANIA

Ce n'est pas parce que l'été est fini que le soleil n'est plus de la partie! Même sous une fine couche nuageuse, il continue à lancer ses rayons sur nos petites têtes de joueurs Game Boy! Eh oui!, désormais vous allez pouvoir utiliser l'énergie solaire pour jouer à la Game Boy! Vous allez jouer "écologique"! Micromania nous propose, pour une somme de 349 francs, un joli petit objet que je n'hésiterais pas à appeler une "alimentation solaire avec plein de gadgets"! Il suffit de glisser votre Game Boy dans le réceptacle qui épouse la forme et le design "plastique gris daïr" de la console. Vous branchez ensuite une fiche dans le trou alimentation et c'est parti sans le moindre pet de l'ombre d'une pile! Il faudra bien sûr avoir préalablement mis l'alim magique à l'extérieur pour qu'elle se recharge, même avec des nuages (rappellez-vous, les rayons filtrent!). Rien ne vous empêche de brancher un adaptateur 6V sur l'engin, tout a été prévu, cool! Il y a aussi un petit bouton rouge indicateur de charge et une sortie casque si vous décidez de brancher le circuit son de la Game Boy sur l'alim. Un superbe objet, pratique, pas encombrant (on tient même mieux la console en main, le comble!) et révolutionnaire!



# SUPER PINBALL

SUPER  
FAMICOM

est toujours à la pointe de l'actualité mondaine, on vous montre encore quelques photos que l'on a réussi à obtenir à la sueur de notre front. Principal adversaire du remarquable Devil Crush sur Megadrive, il faudra néanmoins avoir une version plus définitive pour avoir un avis sur le sujet. Une chose cependant est d'ores et déjà certaine, Super Pinball sera aussi beau que débordant d'effets spéciaux. Un soft que l'on attendra avec la bave aux lèvres.

**MEGA CD**

# BLACK HOLE ASSAULT

Black Hole Assault vous transportera dans un univers hostile où les seules lois régissant le monde sont la force et la méchanceté envers les autres. Baraqué comme Arnold et n'étant pas des plus amicaux, vous aurez vos chances dans ce jeu de baston. Resssemblant très nettement à Heavy Nova, du moins dans le principe, la réalisation de

Black Hole Assault de Micronet est tout de même nettement plus poussée et fine.

Agrémente par des musiques à s'en déguster les oreilles, Black Hole Assault devrait être disponible avant la fin de cette année. C'est tant mieux.



# SUPER PANG

Super Pang de Capcom est une conversion d'arcade existant déjà sur le CD Rom de la PC

Engine et qui sera commercialisée sous le nom de Super Buster Brothers aux Etats-Unis. Aux commandes d'une espèce de chasseur armé d'un pistolet, vous devez débarrasser l'écran de toutes les bulles qui l'encombreront. Le problème est simple: plus vous détruissez de bulles, moins leur taille est imposante, plus elles sont nombreuses. En vous déplaçant de droite à gauche, vous devez parvenir à vous en débarrasser sans vous faire toucher, car les bougresses ne restent bien évidemment pas un seul instant sur place. Graphiquement aussi beau que la version du CD Rom, sur Super Famicom, Super Pang risque de faire des malheurs tant ce jeu est sympathique.

**CAPCOM  
SUPER  
FAMICOM**



**tellex**

## UNE NOUVELLE CONSOLE SEGA!

De source bien informée, nous apprenons que Sega a commencé de développer une nouvelle console 32 bits. Cette nouvelle console devrait être commercialisée en 1994. Nous l'attendons avec impatience.

# Volusia Games

2, rue Millotet

21000 DIJON

T 80 57 11 42 ou 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

## MEGADRIVE

DONALD DUCK	389 frs	3790 frs
EUROPEAN CLUB SOCCER	429 frs	2490 frs
SIMPSONS (krusty's)	429 frs	990 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs	2890 frs
TOKI	429 frs	
JAMES POND 2	429 frs	
JORDAN vs BIRO	429 frs	
DESERT STRIKE	429 frs	
KID CHAMELEON	429 frs	
ALISIA DRAGOON	429 frs	
D ROBINSON BASKETBALL	429 frs	
CADASH	429 frs	
TAZMANIA	429 frs	
SPLATTERHOUSE 2	429 frs	
MONACO GP 2	429 frs	
ATOMIC RUNNER	429 frs	
TERMINATOR	429 frs	
DUNGEONS & DRAGONS	429 frs	

## NEC

FINAL SOLDIER	349 frs	
HIT THE ICE	349 frs	
GOMOLA SPEED	349 frs	
PUZNIC	349 frs	
SALAMANDER	369 frs	
GRADIUS	369 frs	
SUPER WATER BOMB	369 frs	
SOLDIER BLADE	369 frs	
CD DARIUS	389 frs	
CD HUMAN SPORTS	429 frs	
CD VS 1 & 2 (anglais)	590 frs	
CD STREET FIGHTER	590 frs	
CD RAYXANER 3	429 frs	

## NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	2490 frs	1490 frs
MAGICIAN LORD	690 frs	190 frs
BASEBALL 2020	690 frs	
BURNING FIGHT	690 frs	
ALPHA MISSION 2	690 frs	
LEAGUE BOWLING	690 frs	
BLUE'S JOURNEY	690 frs	
NAM 1975	690 frs	
CYBER LIP	690 frs	
PUZZLED	690 frs	
TOP PLAYER'S GOLF	790 frs	
HOST PILOTS	790 frs	
KING OF THE MONSTERS	790 frs	
NINJA COMBAT	790 frs	
CROSSED SWORDS	1290 frs	
FOOTBALL FRENZY	1290 frs	
ANDRO DUNOS	1290 frs	
FATAL FURY	1390 frs	
LAST RESORT	1390 frs	
BASEBALL STARS 2	1490 frs	
KING OF MONSTERS 2	1490 frs	
SENGOKU 2	1490 frs	
ART OF FIGHTING	1490 frs	
JOYSTICK NEO GEO	390 frs	690 frs

## SUPER FAMICOM

CONSOLE + 1 jeu	1490 frs	
GAMEKEY ADAPTOR	190 frs	
CASTLEVANIA 4	490 frs	
CONTRA SPIRIT	490 frs	
ZELDA	490 frs	
SUPER GOULSN'GHOSTS	490 frs	
SUPER TENNIS	490 frs	
SUPER BATTLE TANK	490 frs	
SUPER WRESTLEMANIA	490 frs	
GUN FORCE	490 frs	
ARCANIA	490 frs	
DEATH VALLEY RALLY	490 frs	
SPIDERMAN & X-MEN	490 frs	
WINGS 2	490 frs	
BATTLE TOADS	490 frs	
NINJA TURTLES	590 frs	
STREET FIGHTER 2	620 frs	
PRINCE OF PERSIA	590 frs	
SUPER DUNK SHOT	590 frs	
MAGIC SWORD	590 frs	
SOULBLADER	590 frs	
SUPER SCOPE	690 frs	
JOYSTICK CAPCOM	690 frs	
JOYSTICK JB KING	690 frs	

## BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Tél. : .....

## DESIGNATION DU PRODUIT

	Qté	Prix
<input type="checkbox"/> Chèque	<input type="checkbox"/> Compte-rendu	
<input type="checkbox"/> Mandat	<input type="checkbox"/> (+ 35 Frs)	
		<b>total :</b>

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

\* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

# WORLD ILLUSION

On vous a déjà parlé de World Of Illusion de Sega. Présenté lors du CES de Chicago, ce titre est l'un des plus attendus chez le géant japonais. Avec Donald et Mickey sur le même écran, World Of Illusion peut se jouer à deux. Si Sega joue une fois de plus la carte Disney, ce n'est pas pour rien, car comme dans Castle Of Illusion, la

réalisation de ce titre est carrément tonitruante. Enfermés dans un monde complètement dingue, nos deux amis auront bien des déboires avant d'arriver à leur but. En s'aidant mutuellement à sortir des situations difficiles dans lesquelles ils se sont fourrés, ce n'est qu'avec passion et intelligence que vous pourrez parvenir au terme de

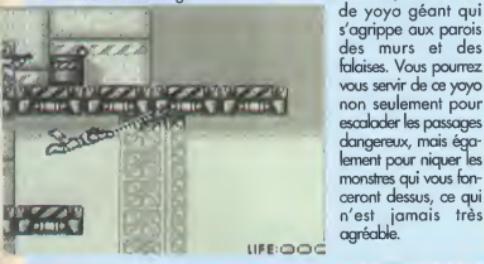
cette aventure ultra-réussie. Aucune date de sortie ne nous a malheureusement été communiquée par les hauts dignitaires de Sega pour la sortie officielle de ce jeu au Japon. On en reparlera donc.

CAPCOM  
GAME BOY

# BIONIC COMMANDO

Chez Capcom, on ne devrait plus tarder à profiter des plaisirs que procure Bionic Commando. Tiré de la machine d'arcade, ce titre est d'un concept assez original puisque l'arme du héros que vous devrez trimballer tout au long de la demi-douzaine de niveaux, est une sorte

de yo-yo géant qui s'agrippe aux parois des murs et des falaises. Vous pourrez vous servir de ce yo-yo non seulement pour escalader les passages dangereux, mais également pour niquer les monstres qui vous fonceront dessus, ce qui n'est jamais très agréable.



SEGA  
MEGADRIVE

BULLET  
PROOF  
GAME GEAR

# FACEBALL 2000

Faceball 2000 est un titre qui est également annoncé sur Game Boy et sur Super Famicom. Dans ce jeu qui peut se jouer à plusieurs, vous êtes une sorte de Pac-Man qui se déplace dans un labyrinthe qui scrolle entièrement en trois dimensions. Le but du jeu est simple, il suffit de découvrir l'ennemi qui, comme vous, se trouve enfermé et de lui truider la tête. Faceball 2000 peut sembler moyen à un joueur, mais à deux il devrait révéler à la face du monde tout son brio. Inspiré par la réalité virtuelle, ce jeu, bien que simple, pourrait être l'une des surprises de cette fin d'année.



NAXAT  
PC ENGINE

# STAR MOBILE

Naxat nous annonce la sortie prochaine de Star Mobile, malheureusement, aucune information supplémentaire ne nous est encore parvenue à ce jour, ce qui ne nous ravit pas au plus haut point. Mais bon, on n'a pas pu résister à l'envie de vous en montrer une photo tant le principe de ce jeu reste un mystère. Bien sûr, nous vous tiendrons au courant de la suite des événements dès que nous aurons de plus amples informations à ce sujet.



SEGA  
MEGADRIVE

# LAND STALKER - THE EMPEROR'S TREASURE

Land Stalker est un jeu de rôle programmé par Climax, l'une des équipes les plus actives de Sega au Japon. Le jeu se déroule entièrement en trois dimensions comme si l'on observait l'action du haut d'un building dans le lointain. Les scènes 3D ont été initialement dessinées par de vrais artistes, ayant tout prévu pour que les graphismes soient d'une qualité tout à fait remarquable. Le résultat est absolument magnifique et le jeu lui-même est d'une très grande profondeur. En se baladant de ville en ville, vous découvrirez des endroits critiques qui vous apporteront sagesse et raison. Chemin faisant, vous trouverez également des clés super utiles pour ouvrir les portes préalablement fermées par une obscure force du mal. Dans les souterrains, vous devrez tuer les monstres qui traînent et qui menacent la paix du monde. Un grand jeu de rôle en perspective chez Sega.

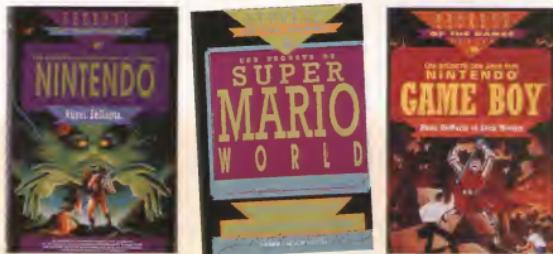
# MÈME EN LISANT ON SE CONSOLE.

Les éditions Micro Applications viennent de publier trois livres exclusivement consacrés aux jeux de la gamme Nintendo. Tous Les secrets de Super Mario World. Un ouvrage de quelques 301 pages où le monde Mario est disqué, miette par miette, monde par monde. Si vous n'avez pas encore découvert tout Mario, ce livre illustré de photos (noir et blanc) devrait combler vos lacunes. A noter que, pour une fois, le style employé par l'auteur, du moins par sa traductrice, n'est pas complètement niais. Russel DeMaria prend suffisamment les joueurs au sérieux. Les deux autres ouvrages, Les secrets des jeux sur la console Nintendo et les secrets des jeux sur Nintendo Game Boy, proposent, outre les solutions plus ou moins complètes de 20 et 26 jeux respectivement, un chapitre très intéressant, du moins pour les parents réticents vis-à-vis des jeux vidéos, intitulé Petit Guide des jeux vidéos à l'usage des parents. Sans aller très loin dans sa réflexion (ce n'est pas son propos), l'auteur, Russel DeMaria, y expose un certain nombre de problèmes d'une façon très claire. Pour ce qui est de ces énormes catalogues de soluces, ils proposent des trucs dont l'intérêt est variable. A savoir que lorsque des monstres vous frappent dans Swords and Serpents (Nintendo 8 bits) vous perdez des points de vie, c'est gentil, mais c'est aussi inscrit dans la doc, et en plus, on ne s'en seraut pas douté. Néanmoins les solutions données sont en général vastes et franchement utiles pour les joueurs qui aiment aller au bout des choses. L'inconvénient, c'est que les jeux datent un peu, mais si vous êtes bloqué depuis longtemps, ces livres sont faits pour vous. L'édition est, en outre, très belle, ce qui ne gâche rien.

Les Secrets des jeux sur la console Nintendo.  
éditions Micro Application. 95FF. 432p.

Les Secrets des jeux sur Nintendo Game Boy.  
éditions Micro Application. 95FF. 348p.

Les Secrets de Super Mario World.  
éditions Micro Application. 95FF. 301p.



SEGA  
GAME GEAR

## PHANTASY STAR GAIDEN (TITRE NON DEFINITIF)



Les japonais vont une nouvelle fois pouvoir se régaler, avec l'adaptation de Phantasy Star sur leur bécane. Dans cette version, on retrouvera toute l'ambiance du jeu de rôle mythique. Dans un monde au bord du chaos, rempli de monstres, votre salut passera obligatoirement par l'obtention de points

d'expérience. En utilisant certains sorts de magie, vous pourrez également progresser plus rapidement. Attention toutefois, la magie n'est pas illimitée et vous devrez chaque fois l'utiliser à bon escient. Cette cartouche de deux mégas propose une pile qui permettra de sauver une partie en cours de jeu. La date de sortie prévue au Japon est aux alentours du 15 octobre. Malheureusement, pour l'instant tous les textes de Phantasy Star Gaiden sont encore uniquement en japonais, nous devrons donc attendre un petit peu pour accueillir une version officielle anglaise.



**SURCOUF**  
1<sup>re</sup> foire-exposition permanente de la micro

Mousquetaires, créateurs indépendants de logiciels ou de périphériques, embarquez avec SURCOUF, 1<sup>re</sup> foire-exposition permanente de la micro à Paris, pour la plus belle aventure de l'année.

Bien sûr, vous savez tous que le SURCOUF, 1<sup>re</sup> foire-exposition de la micro, ouvrira ses portes à Paris le 15 octobre 1992.

Vous savez aussi que sur une surface de près de 2500 m<sup>2</sup>, les meilleurs spécialistes de la micro exposeront et vendront leurs dernières nouveautés, que le SURCOUF attira tous ceux qui sont intéressé à l'informatique : en un mot que le SURCOUF est quelque chose d'unique.

**Mais savez-vous que près d'une centaine de stands sont offerts gratuitement avec leurs aménagements à des "gouilles" qui n'ont pas freiné aux yeux ? Nous voulions parler de ceux qui ont inventé un logiciel ou un périphérique et qui veulent vivre !**

Pour monter à bord du SURCOUF, il faut que :

- vos créations apportent un réel plus à l'utilisateur final ;
- vos moyens financiers soient très limités ;
- vous soyez courageux, car il vous faudra démontrer et vendre chaque jour vos produits auprès des visiteurs du SURCOUF ;
- vos prix doivent être imbattables. Pour parir à l'abordage de vos concurrents, une seule règle : être les meilleurs. Mais aussi les moins chers ;
- vous soyez enthousiaste et sympathique pour vous intégrer avec harmonie à l'équipage du SURCOUF.

Si vous êtes notre homme, contactez de toute urgence :

**Hervê COLLIN, le Capitaine du SURCOUF**  
73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS  
Tél. : 43.71.99.33 - Fax : 43.71.99.90

PS.1 : si vous n'avez rien inventé, mais que vous souhaitez monter à bord du SURCOUF, le capitaine amerait aussi vous comaire.

PS.2 : si vous n'avez rien compris à ce qu'est SURCOUF, parce que notre enthousiasme à pas rendu très claire notre explication, contactez-nous aussi, nous nous efforcerons de vous en parler calmement.

A bientôt de toute façon, au 15 octobre 1992 !

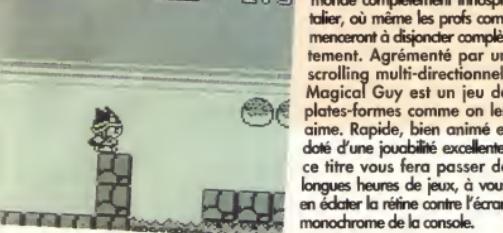
GAME BOY

# MAGICAL GUY

Magical Guy est un titre issu de la Megadrive. Ici, vous êtes un jeune écolier qui possède des pouvoirs magiques et une cape lui permettant de voler. Après une rébellion au sein de son école, notre petit étudiant va s'envoler

pour une histoire folle dans un monde complètement inhospitalier, où même les profs commenceront à disjoncter complètement. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel, Magical Guy est un jeu de plates-formes comme on les aime. Rapide, bien animé et doté d'une jouabilité excellente, ce titre vous fera passer de longues heures de jeux, à vous en égaler la rétine contre l'écran monochrome de la console.

TIME 2:5



# SUPER DARIUS II

Super Darius II est une nouvelle fois sur cette machine, un Shoot'Em Up bien connu. Déjà disponible en carte et en CD dans une première partie, cette séquelle s'avère particulièrement efficace. Toujours aux commandes du même vaisseau galactique, l'action de Super Darius ne varie que très peu. Plus beau cependant que les versions précédentes, ce titre a la particularité de présenter des monstres métalliques de fin de niveau très impressionnantes. Assez rapide dans son déroulement, l'action ne se passe que sur un plan qui scrolle horizontalement. Très riche au niveau des couleurs, je doute pourtant fort que ce titre (qui n'est pas vraiment très nouveau) déchaîne les passions.

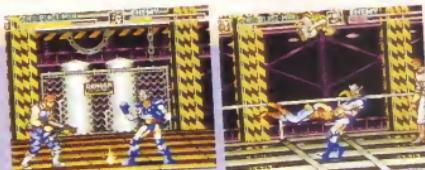
CD ROM  
PC ENGINE



# SONIC BLASTMAN

TAITO  
SUPER  
FAMICOM

On ne devrait pas trop tarder à voir venir Sonic Blast Man, chez Taito, un jeu de baston comme son nom l'indique. Après un grave accident, vous voilà transporté dans la peau d'un solide guerrier métallique défenseur de la loi et servant la patrie. Lorsque vous apprenez qu'une organisation terroriste d'élite se met en chasse pour dévaster le gouvernement, celui-ci vous dépêche immédiatement pour les arrêter. Animé de bout en bout par un scrolling horizontal, Sonic Blast Man est un Beat'Em Up comme beaucoup sur Super Famicom. Utilisera-t-il les atouts de cette machine? C'est une autre histoire et pour l'instant, rien ne nous le laisse croire. Attendons donc d'en voir un peu plus avant de nous prononcer définitivement.



# THE FLINTSTONES

Disponible vers la fin de l'année, The Flintstones est l'adaptation du dessin animé "Les Pierres de Feu".

A l'écran, vous dirigez Fred et votre mission est de sauver votre monde préhistorique des attaques sournoises d'un chien galeux tout droit sorti des bas fonds du Bronx. Des plates-formes, des bonus, des vies supplémentaires, des pièges mortels, des puzzles à la mord-moi-encore seront les éléments essentiels de ce jeu de plates-formes aux

TAITO  
MEGADRIVE



graphismes alléchants. Yabba dab ba Dool

DOMARK  
GAME  
GEAR

# PRINCE OF PERSIA

Testée dans ce numéro sur Super Famicom, la version Game Gear de Prince Of Persia s'annonce sous les meilleurs hospices. Cette conversion est pratiquement aussi bonne que toutes les autres. On y retrouve tout l'intérêt et toute la profondeur que l'on connaît, et de plus, l'animation reste fidèle à l'image que nous en avions eue sur Super Famicom. Un gros hit sur Game Gear. Malheureusement, nous ne savons pas encore quand Prince Of Persia sera disponible sur la portable de Sega. Nous vous tiendrons au courant.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-  
STREET FIGHTER II

A partir du mois d'Octobre, ce ne sera plus Super Mario World qui sera vendu avec la Super Nintendo, mais

Street Fighter II !!!! Vous le croyez ça? En voilà une idée qu'elle est bonne ! Cette nouvelle devrait faire plaisir à plus d'un amateur de jeux de baston.

# WORLD HEROES

Un scientifique mystérieux a réuni un groupe de huit combattants dispersés à travers le monde. Ces hommes doivent combattre pour savoir qui sera le prochain World Hero, défenseur de la Terre. Cette carte sur Neo-Geo est, à ma connaissance, la plus importante de la série en taille mémoire, pas moins de 87 mégas! C'est un record. Parmi ces guerriers possédant chacun ses propres techniques de combat, choisissez le vôtre et partez à la conquête du monde. Deux joueurs peuvent s'affronter l'un contre l'autre pour ce remix de Street fighter II qui s'annonce comme un grand titre sur Neo-Geo.



## NHLPA HOCKEY

Nhpa Hockey est sans aucun doute ce que tous les fans de hockey espéraient dans leurs rêves. On avait déjà pu voir, avec NHL Hockey, ce qu'était capable de faire Electronic Arts; cette fois le résultat est encore plus réaliste. De légères modifications ont été apportées au jeu pour le rendre encore plus fluide. De plus, de nouvelles options (comme une sorte d'applaudissement pour connaître la cote des joueurs avec les fans) ont été greffées pour notre plus grand plaisir. Annoncé pour septembre, j'ai vraiment l'impression qu'avec Nhpa Hockey il va falloir s'accrocher sec. Ce titre est également annoncé sur Super Nintendo, mais pour l'instant nous n'avons pas plus de renseignements.



## SUPER MARIO KART

On vous a déjà causé de Super Mario Kart, cette course de karting mettant en scène la vedette de Nintendo. Jusqu'à présent, on ne connaît pas encore sa date de sortie; à présent c'est officiel, Super Mario Kart sera en vente au Japon dès le 27 août et sera très probablement accessible à nous, petits Français, au cours des premiers jours de septembre, l'importation parallèle allant bon train (et c'est tant mieux!)



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

### DES JEUX D'OCASION

Score Games est un nouveau magasin qui se spécialise dans les jeux vidéos d'occasion. Vous y trouverez plus de 2000 jeux à des prix très avantageux, ainsi que des consoles d'occasion. Avis aux amateurs!

sur PC Engine (dans deux versions différentes, une troisième sur CD Rom est en cours). Au volant d'une Formule 1, votre objectif sera, bien entendu, de devenir champion du monde. La course se déroule comme si toute l'action était vue d'un hélicoptère qui suivrait la piste. Celle-ci s'ouvre par un scrolling multi-directionnel hyper rapide et très fluide. Riché au niveau des options, c'est sans aucun doute la vitesse de déroulement du jeu qui en fera son succès sur Super Famicom. Je vous rappelle tout de même que sur PC Engine, F1 Circus fut pendant longtemps la meilleure vente japonaise.

## PREDATOR II

Predator II sur Megadrive risque fort d'être un titre au moins aussi passionnant que le film. Avec un taux de criminalité très en baisse, Le Prédateur est de retour pour ramener bon nombre de nouveaux trophées. Dans la peau du flic le plus fou de la ville de Los Angeles, vous avez pour mission de sauver les prisonniers de la bête, tout en évitant les lasers du monstre. Entièrement réalisé en trois dimensions isométrique, l'action de Predator II est gigantesque. À mi-chemin entre Rambo et Mercs, ce titre devrait faire un carton lorsqu'il sera en vente, dans le courant du mois de novembre.



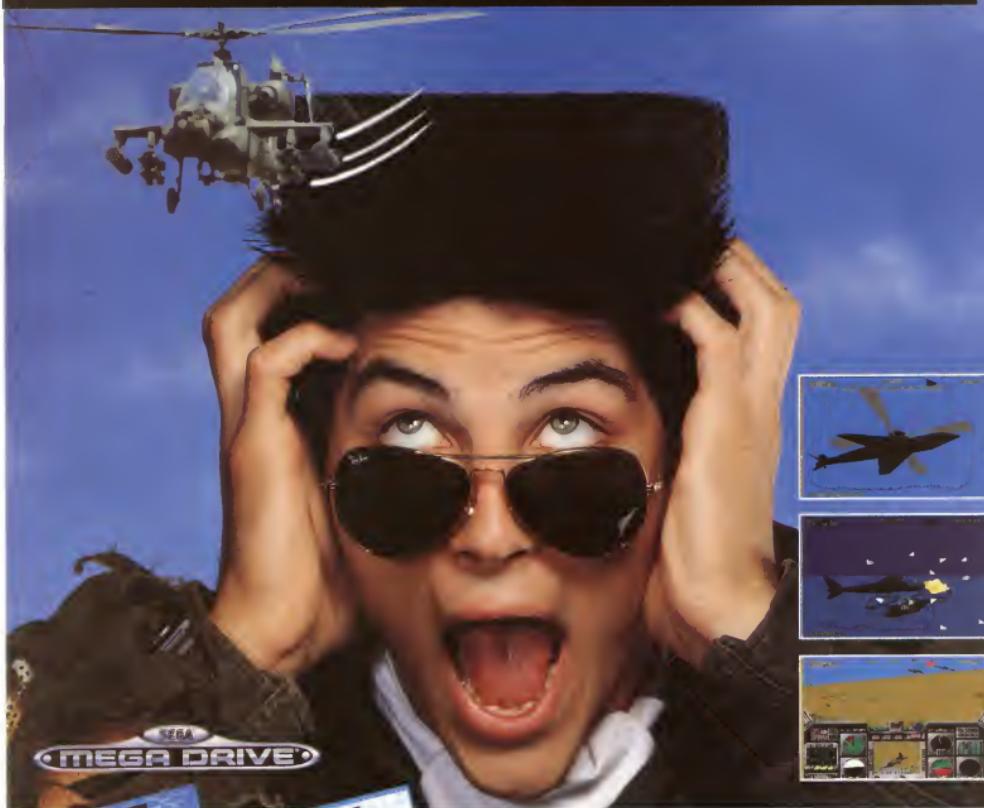
## SUPER F1 CIRCUS

Super F1 Circus est bien connu par la majorité d'entre vous puisque ce titre s'est déjà vu converti sur Megadrive et



EA  
AIR FORCE

DANS «LHX ATTACK CHOPPER», L'ENNEMI TIRE A VUE MALHEUREUSEMENT



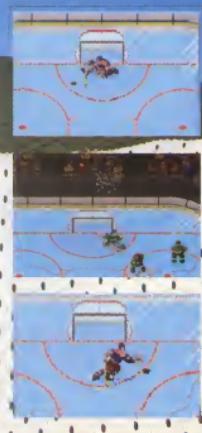
Partez pour le vol le plus effrayant de votre vie avec LHX Attack Chopper™, le premier jeu à simulation d'hélicoptère réaliste de Mega Drive avec vrais graphiques polygones en 3 dimensions, par les concepteurs qui ont créé F-22 Interceptor.

Armé d'une importante sélection de missiles, foncez au cœur des champs de bataille les plus dangereux du monde à bord de l'hélicoptère expérimental LHX ou du gunship AH-64 Apache. Vous avez une vue aérienne de l'action à partir du cockpit ou de l'un des 7 angles extérieurs.

Choisissez parmi 30 classes de mission, y compris combat aérien et attaque au sol. Volez dans une variété écourdisante de conditions météorologiques et attaquez-vous à 40 types de cibles ennemis.

Oh.....Et n'oubliez pas de baisser la tête!

## LES VRAIS PROS AUSSI DANS «NHLPA HOCKEY»



La même chose est valable pour NHLPA™ Hockey '93, la nouvelle suite pleine d'action au célèbre jeu EA Hockey, qui met en vedette les vrais pros de la National Hockey League de 1992.

Car ces types ne rigolent pas!

Avec NHLPA Hockey '93, vous pouvez tout faire à vos adversaires: Crochets, croc-en-jambe, collision. Et faites-leur claquer des dents avec des contacts ultra physiques, tout en maintenant un «équilibre incroyable» pour vos tirs.

Produisez des tirs super puissants et fracassez les barrières avec la force de vos shoots. Vous pouvez même tester vos qualités d'entraîneur en

introduisant le juste mélange d'agression et de technique dans votre équipe.

'93 présente également un personnage tout nouveau. Le gardien de but intelligent. Il peut plonger, bondir, shooter et patiner en dehors de sa surface pour dégager des palets égarés, ce qui rend la défense aussi excitante que l'attaque.

Grâce à un back-up EEPROM, la performance (les buts, actions menant au but et arrêts) des 500 joueurs NHL est suivie automatiquement durant tous les matchs et sauvegardée dans la cartouche.

Alors qu'attendez-vous: prenez vos patins et décollez dès maintenant pour votre magasin de jeux électroniques le plus proche.

**PRE  
VIEW**

# LE REVEIL D'UN

Microprose, c'est le champion, le boss, le prince suprême de la simulation en tout genre et surtout de la simulation aérienne. Adulé sur micro, honoré sur PC pour ses titres aussi sublimes que remarquables, comme Silent Service, Gunship, Gunship 2000, etc... Microprose est à l'heure actuelle la société référence en matière de simulateurs. C'est donc avec une joie que je ne pourrai dissimuler que nous apprenons la venue de cet éditeur dans le monde de la console. Et comme un géant ne se déplace jamais sans bruit ni fracas, la dose et la demi-douzaine de titres qui sont en préparation sur la gamme Nintendo, risquent de frapper fort, comme le poing de Danboss lorsqu'il est en colère. Planquez-vous, ça va déménager!

## SUPER STRIKE EAGLE/SUPER NINTENDO

**T**itre illustre sur toutes les bécane sur lesquelles il a été converti, Super Strike Eagle est, comme son nom l'indique, un simulateur de vol. Mais quel simulateur! Sur PC, en son temps, Super Strike Eagle avait été l'un des meilleurs de sa catégorie. Comme sur Super Nintendo il n'y en a pas encore, c'est un véritable plaisir que de recueillir un logiciel de ce calibre au sein d'une logothèque déjà aussi remarquable que celle qu'on lui connaît.

Utilisant des images digitalisées, et certaines des capacités de la Super

Nintendo, Super Strike Eagle révélera au grand public ce qu'est un simulateur. Certes, du fait du peu de bouton d'un joystick par rapport au clavier d'un micro, le jeu ne sera pas aussi efficace et réaliste, mais la réalisation semble tellement



brillante qu'on devrait véritablement en avoir pour ses sous. Outre les commandes de décollage, les volets, les trusts, les commandes de direction et de tir, Super Strike Eagle proposera également aux joueurs plusieurs types de missions qu'ils devront accomplir avec succès pour accéder à la mission suivante. D'une réalisation extraordinaire, bien que la version nous ayant été présentée était loin d'être définitive, Super Strike Eagle devrait faire un méga carton quand il sera disponible au début du printemps prochain. C'est pas demain, nous sommes d'accord.



## RAILROAD TYCOON

**Q**uelle étrange idée que celle qu'ont eue les programmeurs de Microprose en voulant, à partir d'une simulation de chemin de fer, faire une simulation économique générale. Si l'idée est étrange, si le concept est bizarre, il n'en reste pas moins que Railroad Tycoon dilapide et innove complètement dans le domaine du jeu sur console. Si Populous, comme Sim City présentait un nouveau concept, Railroad Tycoon en présente, lui aussi, un nouveau. Tout le monde s'en réjouira d'ailleurs. Car



des jeux aussi "bottants" et beaux que celui là, nous en voulons tous les jours. Alors voilà, vous êtes un pauvre petit pêlo perdu dans un coin de votre campagne, vous avez de grands projets et des idées précises sur tout un tas de sujet; malheureusement, personne ne vous a encore donné votre chance de mettre en oeuvre tout ce que vous avez dans la tête, personne... Sauf Microprose. Avec Microprose et des longues heures de jeu, vous deviendrez le maître du monde absolu et un



magнат de la finance à en faire pleurer de jalousez même les plus gros requins de la planète. Tout ça, c'est pour... Ouvrez vos esgourdes: juillet 1993, donc patience.

# GEANT !

## F-15 STRIKE EAGLE/GAMEBOY/NES

Toujours dans le domaine de la simulation, aérienne cette fois encore, Microprose concerte l'adaptation de F-15 Strike Eagle sur Gameboy et sur NES. Si les deux jeux sont assez similaires dans leur concept et dans la façon d'envisager les choses, la version NES reste tout de même plus complexe, même si, pour l'utiliser, il n'est pas nécessaire d'avoir son brevet de pilote. En fait, plus que des simulateurs, capacités des machines obligent, F-15 Strike Eagle sur NES et Gameboy sont plus de simples jeux d'arcade dans lesquels il faudra accomplir



avec F-17A sur NES dont nous n'avons que très peu d'informations, (nous savons seulement qu'il sera disponible dans le courant du mois de mars 1993), trois autres titres sont également en cours de préparation dans les ateliers de la firme américaine: Civilization, Pirates et Solo Flight, tous trois sur Super Nintendo. L'avenir s'annonce sous les meilleurs hospices possibles.



mission après mission, chacune d'elles étant bien déterminée. Ainsi, si les premières sont simples, les suivantes deviennent

plus complexes. En survolant le territoire ennemi, en général c'est du côté de l'Irak, vous pourrez, à l'aide de vos armes -des missiles Maverick, des Sidewinders et des mitrailleuses lourdes- annihiler toute défense adverse. Sur chacune des deux versions, une option permettant de sauver une partie en cours, vous assurera un confort de jeu supplémentaire. Un tout petit peu plus riche sur NES, F-15 Strike Eagle a perdu beaucoup par rapport à son équivalent sur micro, mais Microprose a trouvé le subtil mélange entre l'action pure et dure et la simulation. F-15 Strike Eagle sera disponible très bientôt, genre tout de suite, presque immédiatement quoi!





## La grande aventure recommence!

Une fois encore, revoici le beau Dirk. Et une fois encore, il va partir secourir sa bien aimée Daphné, prisonnière du roi Lézard et de son inséparable dragon. Jamais la tâche n'aura été aussi difficile, ni aussi belle! De jour, de nuit, sous l'eau, sur terre... rien n'arrêtera Dirk. Pas même les paysages somptueux qu'il traversera! Bravant mille morts dans le château du roi maléfique, il sera accompagné, à certains moments, par l'orage et ses éclairs, qui viendront mettre de l'ambiance grâce aux fenêtres donnant sur l'extérieur. Comme si ça ne suffisait pas encore pour le pauvre Dirk, il devra aussi se promener dans les ténèbres, éclairé par une simple torche! Difficile de voir où l'on met les pieds dans ces cas là! Et lorsque l'on sait que chaque pas peut cacher un nouveau piège, on devine déjà que la partie sera longue, dure et sublime. Il va falloir que Dirk se fraye un passage à grands coups d'épée ou encore de hache pour atteindre l'ennemi, sous toutes ses formes, à distance! Tête de dragon volante, serpent multicolore sortant de nulle part, sorcière, chauve-souris géante, reptile gigantesque... j'en passe et des pires! Le pauvre chevalier n'a pas fini de courir, grimper sauter et nager dans tous les sens!

Chaque niveau se composera d'une demi-douzaine de sous-

# DRAGO



niveaux. Chaque fois, le but sera soit de trouver la sortie, soit de tuer un monstre abominable! Charmant programme! Avec une animation démente, Dragon's Lair se rapproche du dessin animé! Les décors, qui utiliseront un maximum rotation et zoom, dans tous les sens, risquent de rester un morceau d'anthologie pour la Super NES! De plus, en proposant des niveaux d'une étonnante variété, Dragon's Lair devrait devenir la référence de tous les amateurs de jeux de plates-formes et d'action. Un must à ne pas manquer, pour le début du mois d'octobre!



# DAW'S LAIR



EDITEUR : ELITE  
DISPONIBILITE : OCTOBRE





# Le ninja repart au combat ! *GG Shinobi II*

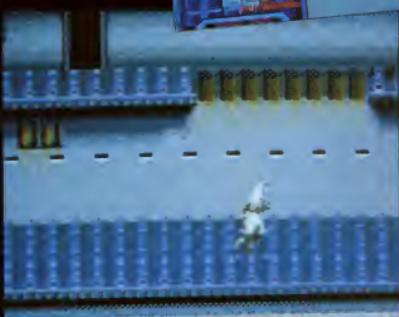
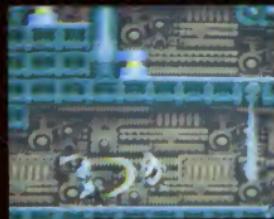
**S**ouvenez-vous, c'était il y a un peu plus d'un an, un jeu sortait sur Game gear, bouleversant les foules, retournant les joueurs, bref, qui provoqua l'admiration générale. Souvenez-vous, vous étiez Joe Musashi, comme toujours, et partiez rechercher vos amis disparus. Chacun d'entre eux, spécialisé dans une arme, avait un pouvoir spécial, et une fois l'un de vos collègues libéré, vous pouviez jouer avec; ce qui donnait à ce jeu une "jouabilité" extraordinaire.

Hé bien, voilà que Sega remet ça avec la suite de ce jeu fabuleux. Et fôï de Greg, si ça arrache comme le premier, ça risque de faire très mal. Doté de superbes graphismes, avec des effets colorés qu'hélas les photos ne rendent pas, *Shinobi 2* promet énormément.

Le scénario est toujours le même, vous commencez seul et devez délivrer vos amis, une fois encore hypnotisés par le grand méchant du jeu. Il va donc falloir choisir un stage parmi les 5 proposés et hop, à l'attaque ! Contrairement à l'épisode précédent, vous pouvez commencer



directement par le dernier stage, mais seul, dur dur. Citons dans le désordre les armes disponibles: épée, sabre, shurikens, et autres bombes. Eh bien, je crois qu'après une news aussi alléchante, vous n'avez plus qu'à vous rouler par terre en attendant cette cartouche de chez Sega.

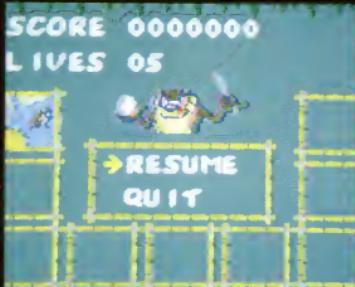


# Tazmania



**L**e diable de Tasmanie, bien connu des possesseurs de megadrive, est un personnage assez curieux, très nerveux, et surtout extrêmement gourmand. En effet, ne v'l'a'y pas que son grand'père lui parle d'une légende avec des oeufs dedans, qu'aussitôt notre ami Taz se précipite sans réfléchir. Et pour trouver ces oeufs, il en aura du chemin à faire. Il faudra traverser des déserts infestés de rochers, puis une jungle hostile, suivie de l'arctique et des mines avec leurs fourgons fous.

Toute une épopee qui attend Taz. Le jeu n'était pas tout à fait fini lorsque j'ai joué, mais je vous jure que ça valait quand même le détour. Il faut voir Taz courir, sauter, et même mourir. Les diverses positions et mouvements sont décomposés à l'extrême, qualité dessin animé, à laquelle Sega nous avait habitués. Proche dans son déroulement de son confrère sur Megadrive, on peut dire que les différences sont minimales, ce qui est exceptionnel. Comme je le disais tout à l'heure, le diable de Tasmanie est



un animal très gourmand, et il pourra manger tout ce qu'il trouvera sur son passage, que ce soit poulets, bouteilles, crabes, souris, et même des bombes, bombes qui lui exploseront à la tronche s'il les avale. Décidément, ce diable de Tasmanie n'est pas ce que l'on pourrait appeler un mauvais bougre. Même que, si j'étais vous, je courrais réserver la cartouche à mon magasin favori.

EDITEUR : SEGA  
DISPONIBILITE : OCTOBRE



**Un diable dans votre portable !**





La carte du monde du dessus est imposante et remplie de dangers. Choisissez votre option de jeu et entrez dans l'aventure avec prudence (on dit qu'elle est mère de la sûreté).

# Equinox

## SONY SEME LA TEMPÈTE.

**I**l y a cinq ans déjà, que le temps passe vite, Shadax, le grand sorcier avait réduit à néant toutes les espérances de Melkior, le méchant de service et, depuis, le pays de Galadonia vit en paix. Glendaal, le fils de Shadax et la princesse Elanor ne semblaient pas avoir les capacités métaphysiques de leur aïeul. Se trompait-il, se plantait-il, c'est ce que nous allons savoir. Persuader au plus profond de lui-même qu'il pourrait devenir un grand magicien aussi, Glendaal, durant toute sa jeunesse, prit des cours auprès de l'un des plus grands sorciers de la région.

Un jour pourtant, alors que tout se déroulait comme dans le meilleur des mondes, Glendaal se réveilla brusquement, perturbé qu'il était par l'état du ciel. Une énorme tempête se formait dans le lointain. Devant l'amplitude de cette tempête, une idée germa dans l'esprit de Glendaal. Persuadé, une fois de plus (ce garçon est plein de certitude), qu'il avait raison, il savait que Melkior était là, présent, et que son esprit revivait. Seul, Melkior était capable de déchaîner les éléments de la sorte. Sur ces pensées, il se rendormit. Le lendemain matin, bous, catastrophe, tout le pays était ravagé et tous les habitants transformés en zombies et démons. La zone la plus complète à Galadonia. Craignant le pire, Glendaal se mit à la

recherche de son père...

Equinox est un jeu entièrement réalisé en trois dimensions qui place le joueur dans un univers formé par huit donjons remplis de pièges mortels, de trésors et de monstres. Au fur et à mesure de votre progression au cœur du jeu, votre expérience s'enrichira de quelques points supplémentaires, de nouvelles armes et vous pourrez également apprendre de nouveaux sorts de magie, lesquels seront d'une utilité extraordinaire pour mettre à mal certains ennemis. Dans Equinox, vous découvrirez deux mondes complètement à part, le monde du dessus et celui du dessous bien plus terrifiant et maladif. Dans le monde supérieur, vous pourrez vous déplacer directement sur la carte et la voir tourner en temps réel, quand et comme vous le souhaitez. Dans les donjons, le monde inférieur, vous devrez traverser et voyager de salle en salle en quête d'objets mystiques qui vous permettront de terminer un niveau. Toutes les scènes en trois dimensions sont extraordinaires et les couleurs choisies remarquables. Si à cela l'on ajoute une bande sonore du tonnerre de Dieu le père, je ne vous raconte même pas le carton que devrait faire Equinox lorsqu'il sera disponible dans le courant de l'année.

Une fois sur le monde du dessus, des créatures vous attaqueront de toutes parts. Dépatouillez-vous pour trouver l'entrée des donjon. C'est là que réside votre salut.



Le monde du dessus tourne à volonté pourvu que vous appuyiez sur les boutons adéquats. Utilisant les capacités du mode 7 de la Super NES, Equinox est super réaliste.



En utilisant le bouton de saut, vous pourrez sauter par-dessus les petites rivières et éviter certains monstres. Soyez quand même prudent.



Le premier donjon est rempli de fantômes. Frappez-les avec vos armes et précipitez-vous vers la salle suivante.



MIGHT: [██████████] HINGE: [██████████]  
Durant les parties, vos principaux ennemis seront ces boules piquantes qui se trouveront à tous les passages critiques du jeu.



MIGHT: [██████████] HINGE: [██████████]  
Le second donjon est un labyrinthe plein d'ennemis et de pièges cachés. Pensez toujours à récupérer les clés mystiques. Elles sont nécessaires et indispensables.



MIGHT: [██████████] HINGE: [██████████]  
La recherche des clés mystiques qui vous ouvriront les portes de la liberté continue. Sans elles, vous ne pourrez pas aller bien loin. Vous savez donc ce qu'il vous reste à faire.



MIGHT: [██████████] HINGE: [██████████]  
Ce donjon est un peu particulier, il vous donnera de nouveaux pouvoirs et surtout un saut particulièrement spectaculaire, mais ce n'est pas pour cela qu'il sera plus facile à conclure.



MIGHT: [██████████] HINGE: [██████████]  
Les démons du vent dans le troisième donjon, vous prendront sérieusement la tête. Evitez les à tout prix.

EDITEUR : SONY IMAGESOFT  
DISPONIBILITE : DECEMBRE



# ESPACE 3

gratuit

LILLE  
44 rue de Béthune  
Tel : 20 57 84 82  
4 rue Faidherbe  
Tel : 20 55 67 43



STRASBOURG  
6 rue de Noyer  
Tel : 88 22 23 21  
DOUAI  
39 rue Saint-Jacques  
Tel : 27 97 07 71



V.P.C.  
rue de la volette  
LESQUIN  
Tel : 20 87 69 55

## GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	MISSIL COMMAND	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MOTOCROSS	195,00
BASEBALL	149,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN	195,00	NAVY SEALS	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NEMESIS 2	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BEETLE JUICE	239,00	NINJA GAIDEN	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA TURTLE	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	PACMAN	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00	PIPE DREAM	140,00
CHASE HQ	195,00	PIT FIGHTER	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	239,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	ROBOCOP II	239,00
F1 SPIRIT	195,00	ROGER RABBIT	239,00
FACEBALL 2000	239,00	SIMPSONS	239,00
FASTEAST LAP	239,00	SOCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	239,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG	239,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	TERMINATOR II	239,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	239,00
HAL WRESTLING	195,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WAVE RACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
MEGAMAN 2	239,00	YOSHI	239,00

GAME GENIE POUR NES : 590 F

## NES USA

GAME KEY  
245 F

GAME KEY  
avec 1 ou 2 cartouches  
125 F

GAME KEY  
avec 3 cartouches  
Gratuit

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

### TITRES

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

## SUPER NES USA

SUPER NES USA  
+ Prise périph. 1 manette  
1090 F  
SUPER NES USA + Prise  
périph. 2 manettes + Mario 4  
1490 F  
SUPERSCOPE/6 JEUX  
599 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
ADVENTURE ISLAND	499,00
ARCANA	549,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CHAMBERMASTER	549,00
CHOPPER III	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FIGHT	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	469,00
JOE COOL	495,00
LADY LOON	549,00
LEMINGS	495,00
MAGIC SWORD	TEL
NBA BASKET BALL	TEL
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
R.F. RACING	469,00
RAIDER	590,00
SMART BALL	469,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
DRAKKEN	469,00
ROBOCOP 3	590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
SUPER CITY	469,00
SIMPSONS, KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SPANKING QUEST	549,00
SPIDERMAN	TEL
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	469,00
SUPER SOCCER CHAMPION	469,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	TEL
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

### SUPER PROMO !

BILL LAMBERT'S BASKETBALL	299,00
GOHLS AND GHOSTS	495,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
ZELDA 3	495,00

ADAPTATEUR SUR NES/SUPER FAMICOM : 195 F  
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 100 F  
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

## GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE  
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises  
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F  
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F  
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

### FABULEUSES PROMO !

CASTLEVANIA	399,00
LEMMINGS	399,00
POPULOUS	299,00
RUSHING BEAT	399,00
SOUL BLADER	299,00
STG	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	369,00
SUPER VALIS	399,00
SUPER WRESTLEMANIA	399,00
TOP RACER	399,00

# MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 1 090 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	IMMORTAL	425,00
AYRTON SENNA GP	465,00	J. MADDEN 92	395,00
BEAST WARRIORS	345,00	J MONTANA 2	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	JAMES POND	345,00
CHUCK ROCK	449,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
DARIUS 2	345,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
DARK CASTLE	285,00	MARVEL LAND	285,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MEGAPANEL	285,00
DECAP ATTACK	250,00	MICKEY CASTLE	299,00
DESERT STRIKE	395,00	MOONWALKER	250,00
DHANA	345,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DRAGON EYES III	449,00	PIT FIGHTER	385,00
EA ICE HOCKEY	395,00	POPULOUS	285,00
EL VIENTO	400,00	ROAD RASH	385,00
F1 CIRCUS	285,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPLATTER HOUSE II	449,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	TAZMANIA	425,00
FANTASIA	285,00	TERMINATOR	465,00
FATAL REWIND	345,00	THUNDER FORCE IV (60Hz)	449,00
FERRARI GP	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TOE JAM & EARL	385,00
GOHOLS N GHOSTS	345,00	TOKI	425,00
GLEY LANCER	449,00	TURBO OUT RUN	485,00
SUPER MONACO GP	285,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

## MEGA PROMO !

ALICIA DRAGON	385,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BAD O MEN	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	299,00	PHELIOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOWN	150,00	ROBOCOOP	345,00
DICK TRACY	190,00	SAINT SWORD	190,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SONIC	249,00
GYNOUG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WANI WANI WORLD	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	WONDERBOY 3	180,00
		XDR.	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES  
TOUTES LES SEMAINES.  
N'HESITEZ PAS A  
NOUS CONTACTER !

GRACE A VOS NOMBREUSES  
COMMANDES ESPACE 3  
A PU BAISER SES PRIX

## MEGA CD

MEGA CD + SOL FEACE  
2 490 F

AFTER BURNER III	499,00
DETONATOR	499,00
ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
PRINCE OF PERSIA	499,00
SOL FEACE	389,00
WONDER DOG	499,00

GAME GENIE POUR  
MAGADRIVE : TEL

LIVRAISONS RAPIDES  
PAR COLISSIMO

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59918 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Mode de paiement :  Chèque bancaire  
 Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :  
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES PAR COLISSIMO

Je joue sur :  SUPER NINTENDO  SUPER FAMICOM  MEGA CD

SUPER NES  NES  GAME BOY

MEGADRIVE  MASTER SYSTEM  GAME GEAR

carte bleue

Numéro :

Date de validité :

Signature :

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs- Dans la limite des stocks disponibles

## GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC  
1 090 F

GAME GEAR + LOUPE  
+ DONALD DUCK  
1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBI	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
SPIDERMAN	265,00
SUPER KICK OFF	245,00
WONDER BOY	215,00

**NOMBREUX TITRES EN STOCK,  
NOUS CONTACTER**

ADAPTATEUR  
POUR MASTER SYSTEME  
99 F

# PRE VIEW

# GREENDOC

## Les aventures du chien vert.

**D**role de nom pour un jeu qui ne comporte ni de chien, ni de personnage tout vert. En fait, le vert fait peut-être référence à la nature, car Greendog le surfeur, prend la vie dans le bon sens. Sur sa planche, pénard, notre jeune surfeur se la coulait douce. Pourtant, une vague, une seule, plus forte que les autres, le catapulte directement vers les îles lointaines. C'est donc sur la plage que vous vous réveillez, un peu groggy par les événements qui viennent de se produire. En retenant ses esprits, le surfeur s'aperçoit qu'il portait autour du cou un pendentif qui ne lui appartenait pas. Il essaya de l'enlever, mais rien n'y faisait, il ne bougeait pas d'un poil. Après quelques heures, sa petite amie (on se demande encore ce qu'elle foutait là) lui expliqua la signification de ce pendentif, c'est à ce moment que commence le début de Greendog.

En fait, le pendentif est un ancien sigle Aztec qui indique l'emplacement d'une divinité cassée, à une époque où les gens cassaient les divinités, en six morceaux. L'une des calamités pouvant survenir lorsque l'on porte ce pendentif est une agression quasi

permanente de tous les animaux du monde. En effet, le talisman renferme des ondes qui attirent toutes les bêtes galeuses du monde. Aussi, lorsque Greendog apprit ceci, il réalisa que plus jamais, tant

qu'il aurait cette catastrophe autour du cou, il ne pourrait surfer. C'en était trop pour un



seul homme.

Parti à la recherche des six morceaux de l'idole, bien des problèmes se dresseront sur la route du surfeur avant qu'il ne retrouve sa planche. Pour parvenir au terme du jeu, Greendog devra franchir avec succès douze niveaux, conclus en général par un salaud de service qui

aimeraient goûter de la chair bronzée. Des victuailles comme des hamburgers, des frites et des bonbons, viendront aider notre surfeur. Mais de l'audace lui sera nécessaire pour

surmonter toutes les épreuves qu'il trouvera sur son chemin. Agrémenté par un scrolling multi-directionnel, Greendog est un jeu original qui propose des graphismes sympas. Un titre à zyeuter de près lorsqu'il sera disponible.



TAILLE MEMOIRE : 4 MO

EDITEUR : SEGA

DISPONIBILITE : SEPTEMBRE



# géant !



*Plus de 15 000 m<sup>2</sup> de jeux vidéo !*

## **2<sup>EME</sup> SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES**

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992  
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

*Pour toute information écrire à :*

**SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN**

**PRE  
VIEW**

# SONIC THE HEDGEHOG

**L**a vedette la plus rapide des jeux vidéo est de retour, il est encore plus speed, encore plus dompté de la tête que jamais. Sorti l'année dernière sur Megadrive, Sonic a très rapidement pris l'ascendant sur bon nombre de jeu. Le petit hérisson bleu, surpassant avec ses mouvements qui tranchent l'air plus rapidement le King Carl Lewis en personne, avait, à l'époque, grandement participé au succès de la Megadrive partout à travers le monde et principalement en Europe. Actuellement, la même équipe de programmation est sur le point de finaliser Sonic II. Cette cartouche promet beaucoup, avec plus d'ennemis, plus de niveaux et encore plus de vitesse, cette suite s'annonce de la meilleure façon qui soit. L'une des principales attractions de ce nouveau titre de Sega est, par rapport à la version précédente, l'ajout d'un nouveau personnage, en la personne de Tails. Tails est un petit renard avec deux queues et son activité principale est d'imiter les

**Le retour de la petite bête de Sega.**

**PLUS DE NIVEAUX,  
PLUS D'ACTION,  
PLUS D'ENNEMIS  
PLUS DE FUN !**

**S**onic II est sans aucun doute la cartouche de cette fin d'année sur Megadrive. Un grand d'enrichissement a été apporté par l'équipe de programmeurs de Sega (qui, je le répète, est restée la même). Les développeurs ont pris un soin tout particulier à garder le même esprit et surtout à garder la vitesse du scrolling qui était le fort, le très grand point fort de la première version. Un attrait supplémentaire, avec la possibilité de jouer à deux en même temps et le fait de pouvoir voyager dans le temps en avalant des pastilles de Warp-Zone.



mouvements de Sonic, ce qui l'éclate de rire. Bien sûr, il n'a pas la rapidité de la vedette, mais pour son âge (c'est presque un nouveau né), il ne se débrouille pas trop mal. Cependant, lorsque cela lui prend, il pourra vous surprendre, cela ne dure bien sûr pas trop longtemps, ces petits muscles ne sont pas encore très bien formés, mais il lui arrive d'avoir de temps en temps des coups de folie qui font bien plaisir à voir.

En fait, le truc d'enfer qu'apporte Tails dans Sonic II, est la possibilité nouvelle de jouer à deux en même temps. En lui-même, le jeu est composé de trente-cinq niveaux qui feront voyager nos deux collègues à travers le temps. Sonic et Tails traverseront ainsi des marécages préhistoriques et des villes futuristes polluées. Également en cours de préparation sur Game Gear et Mega CD, Sonic II risque de bâtonner aussi fort que son ainé.



# CDG 2



Ces pastilles vous feront découvrir des paysages et des pays géniaux qui vous raviront au plus haut point. Actuellement, nous ne savons pas exactement comment ces passages dans le temps d'effectuent, mais une chose est certaine la surprise risque d'être grande. Sonic pourra faire des galipettes sur le dos d'un dinosaure pendant l'ère préhistorique et emprunter des tunnels géants dans la période futuriste. Dans le dernier niveau, vous serez confronté au Dr Robotnik enfermé dans son immense Oeuf de la Mort, le même que vous avez trucidé au cours du premier épisode. L'Oeuf de la Mort est une forteresse qui a la propriété de pouvoir détruire la planète de Sonic en deux temps trois mouvements. Il faudra donc y faire "vachement" attention.

D'une façon générale, les décors de fond seront plus recherchés et plus fournis que dans la première version. Avec des tonnes de scrolling multidirectionnels sur plusieurs plans, Sonic II est annoncé aux Etats-Unis pour le mois de novembre mais d'après moi, cette sortie sera mondiale.



## SONIC II SUR MEGA CD

Voici quelques-uns des fantastiques écrans de la version en CD Rom de Sonic II. D'après Sega, la version CD Rom de ce titre sera assez identique à la version sur cartouche. Toutefois, Mega CD oblige, le son sera complètement modifié et, bien évidemment, très nettement supérieur à la version sur cartouche. Malheureusement, nous venons d'apprendre en dernière minute que les écrans intermédiaires que nous vous présentons ici n'apparaîtront pas





dans la version définitive de Sonic The Hedgehog II sur Mega CD. Qui vivra verra! Et personnellement, je veux vivre pour voir ça!

#### SONIC II SUR GAME GEAR

Pour cette séquelle, Sonic II sera également disponible sur Game Gear. Comme cela, vous n'aurez aucun prétexte pour ne pas y jouer, même si vous êtes en déplacement. Cette suite donnera l'occasion à Sonic de collecter plus d'anneaux magiques et de rencontrer de nouveaux adversaires, toujours envoyés par le docteur Robotnik. Certains niveaux conduiront Sonic sur les nuages et

d'autres l'emmèneront dans une course folle sur des rails dans des souterrains.

Le jeu sera également plus rapide que la première version et les toboggans encore plus impressionnantes et terribles qu'avant. Disponible vers Noël, Sonic II est une affaire à suivre.



EDITEUR : SEGA  
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



# ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



## PARIS

**MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES** Ouvert jusqu'au 12 septembre  
M<sup>e</sup> George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile  
0 45 62 76 18

UN ESPACE DÉMENTIEL  
100% JEUX-CONSOLES

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**

5, rue Piouette et 4, passage de la Réale  
N<sup>o</sup>2 - Métro et RER Les Halles © 45 08 15 78

**NOUVEAU :**  
ESPACE SUPER NINTENDO

**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** Ouvert même le dimanche !!  
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. De Gaulle-Etoile/M<sup>e</sup> George V © 42 56 04 13

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre C<sup>rd</sup> Rosny 2 © 48 54 73 07

**MICROMANIA VÉLIZY 2**  
Centre C<sup>rd</sup> Vélizy 2 © 34 65 32 91

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
Centre C<sup>rd</sup> des 4 Temps - N<sup>o</sup>2 - Rotonde des Mirroirs  
RER La Défense © 47 73 53 23

**MICROMANIA LES 3 MOULINS**  
Centre C<sup>rd</sup> Les 3 Moulins - Pont de Billancourt  
Issy-les-Moulineaux © 45 29 09 90

## NICE LYON

**MICROMANIA NICE**  
Centre C<sup>rd</sup> Nice-Etoile  
Niveau -1  
06000 © 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON**  
Centre C<sup>rd</sup> Lyon-La-Part-Dieu  
Niveau 1. Face sortie Métro  
69000 © 78 60 78 82

**5% DE RÉDUCTION\***  
sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte  
GRATUITEMENT  
lors de votre  
prochain  
achat



\*sauf sur  
consoles

**IMPORTANT :** Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

**ATTENTION** Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez au tapez 3615 MICROMANIA

## LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

### SUPER NINTENDO

Ninja Turtles IV (Arcade)  
Bulls vs Blazers (Basketball)  
Prince of Persia (Plateforme)  
Spiderman & X Men (Action)  
Robocop 3 (Action)

### MEGADRIVE

Aliens 3 (Arcade)  
European Soccer (Foot.)  
Captain America (Action)  
Terminator (Action)  
Team USA Basket (Sim.)

### GAMEGEAR

Batman Returns (Action)  
Terminator (Action)  
Out Run Europa (Auto)  
Wimbledon Tennis (Sim.)

### GAMEBOY

Tom and Jerry (Plateforme)  
Joe and Mac (Plateforme)  
Parasol Star (Plateforme)  
Dr Franken (Arcade)

### PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	399F	215F
Super Thunderblade	399F	215F
Alex Kidd	399F	215F
Mickey Mouse	449F	399F
Quackshot	449F	399F

### PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275F	199F
Fist of Northstar	245F	175F
Elevator Action	245F	145F
Kid Icarus	229F	175F
F1 Race	275F	195F

**Commandez par téléphone au 92 94 36 00**  
**Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00**

**Commandez par minitel 3615 MICROMANIA**

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à envoyer à **MICROMANIA**  
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX  
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom	.....		
Adresse	.....		
Code Postal	Ville	Tél.	
P9	TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F			
<b>TOTAL À PAYER =</b> F			
<b>RÈGLEMENT :</b> Je joins <input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre <input type="checkbox"/> Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24F) pour frais de remboursement			
<b>PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE</b> DATE D'EXPIRATION : ..... Signature : ..... N° de membre ( facultatif )			

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

# MEGADRIVE

Les  
nouveautés  
d'abord !



European Club Soccer



Team USA Basketball



Dragon's Fury



Terminator



Tazmania



Aliens 3

À venir



Captain America

À venir



Thunderforce IV

À venir



Holyfield Boxing

499F



Splinter House 2

499F



Chuck Rock

499F

## PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	399F	► 215'
Super Thunderblade	399F	► 215'
Alex Kidd	329F	► 215'
Mickey Mouse	449F	► 399'
Quackshot	449F	► 399'
Robocod	449F	► 399'
Rolling Thunder 2	449F	► 399'
Golden Axe 2	449F	► 299'
Mercs	475F	► 299'
Moonwalker	395F	► 295'
Art Alive	329F	► 245'
Rings of Power	409F	► 295'
Joe Montana 2	395F	► 295'
Buck Rogers	409F	► 395'
Immortal	449F	► 395'

Olympic Gold (Sport)	449F	
Kid Chameleon (Plateforme)	395F	
Senna Grand Prix (Course F1)	499F	
The Simpson's (Plateforme)	449F	
D.R. Robinson Supreme (Basket)	449F	
Desert Strike (Arcade)	499F	
Wanderboy in Monitor (P't)	475F	
Street of Rage (Combat)	449F	
EA Hockey (Sim.)	449F	
Bull VS Celts (Basket)	499F	
Reed Rush (Course Moto)	449F	
Jordan VS Birds (Basket)	399F	
Two Crude Dudes (Combat)	399F	
Krusty's Fun House (Plateforme)	349F	
Crash'd (Arcade)	449F	
Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F	
Lakers VS Celtics (Basket)	449F	
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	
Super Volleyball (Sim.)	395F	
Centurion (Stratégie)	449F	
John Madden N2 (Base Ball)	449F	
Fighting Masters (Combat)	449F	
Pat Mania (Arcade)	449F	
Marble Madness (Arcade)	449F	
F22 Interceptor (Sim. Avion)	449F	
Revenge of Shinkai (Kung Fu)	449F	
Super Monaco GP (Course F1)	449F	
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	
Pitfighter (Arcade)	475F	
Tokz (Plateforme)	395F	

GÉANT

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES  
DE VOTRE CONSOLE

MANETTE SANS FIL ET  
REMOTE CONTROLLER

**249F**

La manette seule

145F

Control Pad Pro 2

125F

Control Pad Megadrive

159F

Arcade Power Stick

449F

GAGNEZ DES JEUX  
SUR  
3615  
MICROMANIA

Le Top 25  
MEGADRIVE



99F OU GRATUITE

MICROMANIA GRATUITE MICROMANIA GRATUITE MICROMANIA GRATUITE

ACTION REPLAY PRO

Multipiez vos vies, énergies, gameplay.  
Modifiez les caractéristiques des jeux

**499F**

# GAMEGEAR



Batman Returns

À venir



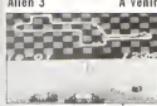
Terminator

À venir



Alien 3

À venir



Senno Grand Prix

À venir



Prince of Persia

À venir



Wimbledon Tennis

À venir



Out Run Europa

À venir

## PROMOS GAMEGEAR

Wonderboy	215F	► 195'
Space Harrier 3D	245F	► 175'

## AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

Le Wide Master **99F**

(possibilité d'utiliser l'adaptateur  
Master System Gamegear en même temps)

GÉANT  
NOUVEAU

GAMEGEAR  
+ Sonic

1290F  
+ LA SACOCHÉ MICROMANIA GRATUITE !!

GAMEGEAR  
+ Columns

995F  
+ LA SACOCHÉ MICROMANIA GRATUITE !!

UTILISEZ TOUS LES JEUX  
SEGAWORLD SYSTEM  
SUR VOTRE CONSOLE GAMEGEAR

ADAPTATEUR CARTOUCHE  
MASTER SYSTEM GAMEGEAR **149F**

TOP  
20

Wonderboy's Trap (Plateforme)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F
Super Kick Off (Football)	269F
Donald Duck (Plateforme)	269F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F
Super Monaco GP (Course Auto)	249F
Golden Axe (Arcade)	269F
Shinkai (Arcade)	269F
G Loc (Atmosphère 2)	245F
Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Hinjo Golden (Arcade)	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Chessmaster (Echecs)	245F
Crystal Warriors (Aventure)	325F
Fontey Zone (Arcade)	245F
Joe Montana (Football Américain)	245F
Out Run (Course Auto)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Sliders (Arcade)	245F
Devilish (Course Dragster)	245F

DÉMENT !!  
ADAPTATEUR SECTEUR

SPÉCIAL  
GAMEGEAR

**99F**



MICROMANIA

MICROMANIA

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

# SUPER-NINTENDO

Les  
nouveautés  
d'abord !



Ninja Turtles IV



NCAA Basketball

À venir



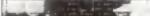
Spiderman VS X Men

À venir



Amazing Tennis

À venir



Robocop 3

À venir



Super Mario Kart

À venir



Prince of Persia

À venir



The Legend of Zelda

549F



Super Ghouls'n Ghouls

499F



Contra 3

499F



Street Fighter 2

649F

AU FORUM DES HALLES  
PLUS DE 1000 JEUX EN STOCK  
LA ZONE SPÉCIALISÉE  
SUPER NINTENDO VOUS Y ATTEND ! !

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES  
SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !

NOUVEAU

99F

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO

DERNIÈRE  
MINUTE

LA DYNIA 1

MANETTE AUTOFIRE  
À VITESSE VARIABLE

149F

DÉMENT !!  
DES NOUVELLES MANETTES AUTOFIRE  
SPÉCIALEMENT CONÇUES  
POUR STREETFIGHTER 2 !

GAGNEZ DES JEUX  
SUR  
3615  
MICROMANIA

VIVEZ  
PLUS LONGTEMPS, PLUS FORT !!

Multiplez vos vies, touries, Gameplay.  
Modifiez les caractéristiques du jeu.  
Permet aussi de faire fonctionner  
les cartouches import.

499F

ACTION  
REPLAY  
PRO



Final Fight 499F  
Castlevania 4 499F  
WWF Wrestlemania 499F  
Rival Turf 499F  
Joe And Mac 499F  
Mystical Ninja 499F  
Addams Family 499F  
F Zero 449F  
Pilot Wings 499F  
Act Raisers 499F  
Super Tennis 449F  
Top Gear 449F  
Lemmings 499F  
Super Soccer Champion 499F  
Super Soccer 449F

TOP  
30

Final Fantasy 2 549F  
Battle Tank 499F  
Super Off Road 479F  
U.S. Team 499F  
Arcans 499F  
Pebble Beach Golf 499F  
Earth Defense 479F  
Smash IV 499F  
Super R Type 449F  
Pifighter 479F  
ThunderSpirits 499F  
The Chessmaster 499F  
Gradius 3 449F  
J. Nicklaus Golf Links 499F  
Populous 449F

Le Top 25  
SUPER NINTENDO  
GRATUITE

ce 49F pour l'achat d'un jeu



# GAMEBOY

FAITES LE PLEIN DE VOTRE GAMEBOY  
L'ÉNERGIE SOLAIRE

5 à 10h  
d'autonomie

SOLARBOY

349F

OFFRE  
SÉPÉCIALE

GAMEBOY  
+ Tétris  
+ Les Écouteurs Stéréo  
690F

+ LA SACOUCHE MICROMANIA  
GRATUITE !!

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN  
DE VOTRE GAMEBOY

Le Light Master

99F

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

PROMOS GAMEBOY

Soccermania 229F 199F  
Fist of Northstar 245F 175F  
Elevator Action 245F 145F  
Kid Icarus 229F 175F  
F1 Race 225F 195F

TOP  
30

ACCESSOIRES  
ADAPT. SECTEUR 99F  
ADAPT. AUTO 99F  
GAMEKEEPER 99F  
GAMELIGHT 119F  
LOUPE ... 89F

Blades of Steel (Ice Hockey) 275F  
NBA Challenge N2 (Basket) 275F  
Double Dragon 2 (Arcade) 269F  
Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F  
Hudson Hawk (Arcade) 275F  
Roger Rabbit (Arcade) 275F  
Beetle Juice (Arcade) 275F  
Nintendo World Cup (Football) 229F  
Prophecy V's Child 275F  
Pifighter (Catch) 275F  
WWF Super Stars (Catch) 269F  
Batman Returns of Joker (Arcade) 275F  
Pacman (Arcade) 249F  
Duck Tales (Plateforme) 289F  
Batman (Plateforme) 269F



Starwars

À venir



Tom and Jerry

À venir



Joe and Mac

À venir



Parasol Star

À venir



Spiderman 2

À venir



Ferrari Grand Prix

À venir



Dr Franken

À venir



WWF Superstars 2

À venir

Les images sont tirées des écrans de jeu. © 1992 Micromania. Tous droits réservés. Tous droits réservés pour les États-Unis et le Canada. Tous droits réservés pour les autres pays.

MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! - LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

# PRE VIEW

# BATMAN returns

**J**e sais que parmi vous, beaucoup sont encore sceptiques envers les adaptations de films.

Pourtant, vous ne devriez pas l'être.

Batman sur Megadrive était génial, The Addams Family sur Super Nintendo était hyper class, donc, a priori, vous ne devriez pas en avoir... d'a priori. Batman Returns est le nom américain de Batman le défi qui sévit encore actuellement sur les écrans (à ce propos, je vous conseille d'y jeter un petit coup d'œil, Tim Burton a réellement réalisé quelque chose de bien avec ce film). Voilà donc,

Batman Returns annoncé avec pertes et fracas sur Megadrive. Sans vraiment suivre le film à la lettre, l'interprétation qui a été faite par les auteurs de ce jeu, risque d'être tout à fait remarquable. A l'écran, bien sûr, vous dirigez, Batman, l'homme chauve-souris qui terrorise tous les gangsters et tous les gredins de Gotham. Gotham, c'est la ville de Batman, une sorte de vision futuriste de ce que pourrait être une ville américaine glauque et polluée. C'est dans cet univers peu accueillant que vous devrez

Cette espèce de saligaud de luxe alimentera bien vous bouffer pour son quatre heures.

A vous de faire en sorte que ses espoirs soient déçus.



évoluer et effectuer toutes vos péripéties. L'ambiance de Batman Returns, le jeu, traduit bien celle de Batman Returns, le film, on y retrouve presque tous les mauvais qui feront souffrir atrocement Batman, le héros. L'action est haletante et les différentes scènes du jeu sont très diverses les unes des autres, ce qui apporte une grande richesse au jeu. Bien que la version que nous avons eue entre les mains

ne soit pas entièrement terminée puisque

ce titre sera théoriquement accessible au public dans le courant du mois d'octobre, l'idée d'ensemble est plutôt bonne, voire même très bonne, ce qui ravira les batfans et les amateurs de Beat'Em Ups qui découvriront certainement en Batman Returns l'un de leur jeu fétiche.

Ici, nous sommes en présence du Pingouin pour la première fois. Accrochez aux cordes de la cloche du château, il vous prendra la tête gentiment.



1 Ce jongleur de la pire espèce tentera tout ce qu'il pourra pour vous faire mordre la poussière. Ne vous laissez pas intimider car après tout, il n'est pas si coriace que cela. 2 Dans les fondations d'un immeuble de bureaux, vous retrouverez une nouvelle fois le Pingouin. Cette fois-ci encore, il faudra ruser comme un malade pour en venir à bout. 3 Désidément, le Pingouin veut vraiment votre peau. Maintenant, il vous attend avec un canon à eau, dans les bas-fonds de Gotham City. 4 Pendant le carnaval de la ville de Gotham, tout ne sera pas que joie et plaisir pour Batman. Ce niveau pourrait bien être le dernier. 5 Le pont a de sérieux problèmes d'infrastructures. Il ne faudra pas faire attention qu'aux pigeons. L'erreur serait grave, voire fatale. 6 Le Pingouin possède un train totalement dingue dans lequel vous rencontrerez des personnages complètement farfelus. C'est cool vous êtes sur la bonne piste.

## la chauve-souris et le pingouin !

EDITEUR : SEGA  
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE

PRE  
VIEW

## TIP OFF

**T**ip Off est au basket ce que Kick Off est au football! Vous imaginez donc les qualités que possède ce jeu, sorti il y a peu de temps, sur micro. On retrouve, sur la petite portable de Nintendo, tous les atouts des versions micros. Le nombre des possibilités de jeux est bien vaste. En championnat ou en match simple, en entraînement (au match ou au lancer franc) et ainsi de suite. La présentation du terrain se fait, elle aussi, à la Kick Off puisqu'il s'agit d'une vue de dessus suivant un scrolling vertical.

Pour ce qui est des équipes au programme, vous aurez le choix entre des équipes nationales qui seront les USA, l'Italie, l'Espagne, la France, le Royaume Unis, l'Allemagne, la Suède et enfin le Japon. La brochette n'est pas mal du tout. Après le choix de l'équipe, ce sera le tour des stratégies. Une fois cette dernière formalité passée, vous pourrez commencer la partie. Passes, tirs, fautes, lancers-francs... rien ne semble manquer! Vos plus beaux paniers, comme vos smashes, seront accompagnés d'un gros plan, histoire de vous faire apprécier l'action comme elle se doit de l'être. Il ne faudra pas faire les passes à l'aveuglette, car les interceptions et les balles perdues risquent alors d'être monnaie courante! A vous de décider de la direction de la balle, qui ne part pas toujours automatiquement vers le panier. Cette fois, il faudra gérer vos



ERM R

passes avec prudence! Pour ce qui est des règles, vous vous doutez qu'elles sont parfaitement reprises. L'arbitre sera là pour veiller au bon déroulement des matches! Le réalisme est total! Des graphismes à vous couper le souffle et une animation du tonnerre devraient faire de Tip Off l'un des jeux de l'année sur Game Boy, du moins dans sa catégorie, celle des simulations sportives.



EDITEUR : IMAGEER  
DISPONIBILITE : NOVEMBRE



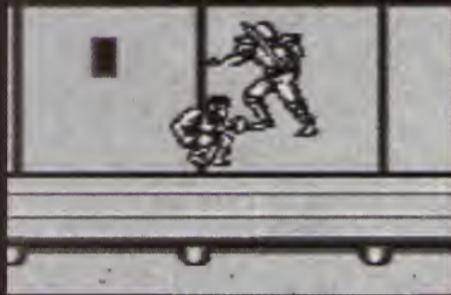
Tout l'univers du basket en poche !



PRE  
VIEW

## DOUBLE DRAGON 3

**J**immy et Billy Lee sont de retour. Cette fois, leur boulot consistera non seulement à nettoyer leur ville des truands qui s'y trimballent, mais également de faire respecter l'ordre partout à travers le monde. Cela fait maintenant deux ans que nos deux lascars n'ont pas bossé pour la nation et pour le monde. Durant leur brève période de vacances, ils se sont encore plus durement entraînés aux techniques des arts martiaux. Et ils sont devenus, à la sueur de leur front, de véritables bêtes en la matière. Un jour cependant, arriva un diseur de bonne aventure qu'ils consutèrent: ils surent alors que leur temps était compté et qu'un guerrier soi-disant terrible attendait leur venue. Rien n'était toutefois facile pour nos deux jeunes frères qui, soit dit en passant, commençaient à prendre de la bouteille. Avant de rencontrer ce guerrier, il leur faudra surmonter un grand nombre de dangers. L'une des missions qui leur sera confiée consistera notamment à retrouver les trois Pierres de Rosette dans plusieurs régions du monde; elles leur indiqueront alors la route à suivre. Double Dragon III est, en fait, très similaire à



NIVEAU 3 : LE JAPON

Faites gaffe aux attaques surprises des Ninjas de service.

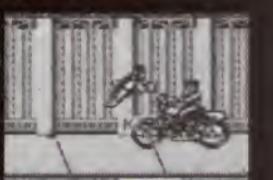
## NIVEAU 5 : L'EGYPTE

Ceci est le champ de la dernière bataille. A vous de bien vous comporter pour remporter la victoire.



A la poursuite des pierres sacrées, vous voyagerez à travers le monde.

la version NES (pour ceux qui la connaissent). Les mouvements des combattants sont riches et d'une réelle souplesse. Entre les parties de baston dans lesquelles vous vous éclaterez certainement comme des bêtes, vous pourrez rencontrer des magasins (une innovation dans la série des "Double Dragon") ce qui vous permettra d'augmenter votre arsenal d'armes. Pour devenir le meilleur guerrier du monde, vous aurez besoin de toutes les aides possibles, profitez-en, elles sont presque gratuites.



Coup de poing Coup de pied Coup de pied sauté Coup de pied "Cyclone". Epée. Pour obtenir ces mouvements et ces armes, il faut obligatoirement passer par la boutique,

EDITEUR : ACCLAIM  
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE

## NIVEAU 4 : L'ITALIE

Les archers tirent avec une précision diabolique



NIVEAU 2 :  
LA CHINE  
Détrouez ce boss pour prendre la première pierre de Rosette.

L'heure du combat a commencé !



# PRE VIEW

# WARP SPEED

**A**ux confins de l'infini, la bataille entre les colonies terrestres et deux espèces extra-terrestres (les Breen et les Tabor) fait rage. Venant tout juste d'avoir votre permis de pilote de croiseur inter-galactique, vous n'êtes encore qu'un novice en matière de guerre spatiale. Pourtant, vous le savez, l'expérience s'acquiert sur le terrain et ce n'est donc que dans l'espace que vous obtiendrez vos galons. Avec ces promotions, la confiance de vos supérieurs ne cessera de croître et au fur et à mesure des missions, vous piloterez un croiseur de plus en plus sophistiqué. Véritable tombeau vivant au départ, vous deviendrez assez vite le capitaine de l'un des joyaux de la flotte de l'alliance. Vos missions seront nombreuses et variées. Ainsi, vous aurez l'occasion de traverser un champ de mines, ou d'aider à l'acheminement d'un stock de médicaments vers une planète amie. Sur votre route vers la gloire hiérarchique, vous n'arrêterez pas de croiser toutes sortes de vaisseaux aux allures étranges. Certains amis, d'autres ennemis, il faudra être en permanence pleinement concentré pour parvenir à vos fins. Lorsque des pirates seront détectés dans la zone Gamma, il sera de votre devoir de niquer leurs faces de crabes. Soyez prêt, la mission sera dangereuse et les crabes nombreux, ne perdez jamais cela de vue.

Apprenez les tactiques de vol ennemis pour survivre. Chaque race a sa propre technique de combat.



L'amiral Sharpe vous donnera la mission à effectuer.



Le docteur Hunter vous aidera tant qu'elle le pourra.



Le professeur Quark vous donnera des conseils pour obtenir des armes supplémentaires.

Les trous noirs peuvent être utilisés pour changer de région de l'espace en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.



Le Pilote Breen vous provoquera dans un duel en un contre un.



Le Pilote Kelbo ne veut qu'une seule chose: voir votre vaisseau tomber en flammes (dans l'espace les flammes...).



Le Pilote Tabor combattrra avec force et intelligence. Ce combattant est l'un des plus rudes de la galaxie.



Vaisseau de classe Striker  
Défense : Moyenne  
Armement : 2 Canons de type "Blaster"  
4 missiles de type "Wasp"



Vaisseau de classe Stalker  
Défense : importante  
Armement : 2 canons à neutron,  
4 missiles de type "Wasp"  
4 missiles de type "Hawk"

EDITEUR :  
BALISTIC  
DISPONIBILITE :  
NOVEMBRE  
TAILLE : 8 MB



Vaisseau de classe Slasher  
Défense : Très importante  
Armement : 2 canons "Shock"  
4 missiles de type "Wasp"  
4 missiles de type "Hawk"  
4 missiles de type "Nova"



Espace, frontière de l'infini ...





# Phantasy STAR IV

**A**mateurs de jeux de rôle, passionnés d'aventures et de quêtes mystiques, à vos joypads! Le quatrième volet du jeu de rôle le plus célèbre de la Megadrive est annoncé chez Sega. Eh ouais! Le scénario n'est pas très original. Une fois de plus, une mystérieuse force obscure a décidé de foutre la zone dans votre pays qui se portait comme un charme. Le ciel s'est obscurci, des orages se sont formés, des vents violents se sont soulevés, votre terre adorée n'est plus que désespoir et désert.

Dans Phantasy Star IV, les amoureux de la série retrouveront les vedettes des précédents épisodes; ainsi, vous pourrez arpenter les vastes territoires avec Nei héros de Phantasy Star II ou Wren, vedette du troisième volet. L'aventure se déroule dans le futur, en l'an 2284 plus précisément, à la même époque que Phantasy Star II. Tout au long du jeu, vous visitez de nouvelles planètes et combattez contre des adversaires encore plus dangereux et plus violents que dans les épisodes précédents.

Votre mission est simple et facile, il suffit de sauver le monde et de réduire à néant les forces obscures du mal. Evident non!



C'est sur la Master System que Phantasy Star a connu ses premières lettres de noblesse. Cette première aventure était déjà remarquable sur la huit bits.



Les forces du mal sont une fois de plus de retour.

Phantasy Star II fut la première cartouche de six mégas sur la Megadrive. Ce titre révéla les capacités de la Megadrive pour la réalisation des jeux de rôle.



1987  
PHANTASY STAR



Voici l'équipe d'aventuriers que vous pourrez diriger dans Phantasy Star IV. Elle est composée des amateurs de la série des Phantasy Star. Tous avec vos aptitudes et caractéristiques propres, cette équipe saurra vous procurer beaucoup, beaucoup de plaisir.



1989  
PHANTASY STAR II



1990  
PHANTASY STAR III

C'est en 1990 qu'apparaît enfin le troisième volet de Phantasy Star; cette fois-ci, l'aventure était inscrite sur une cartouche de huit mégas avec sept mondes à explorer. Le méga-sud.

EDITEUR : SEGA  
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE



La grande aventure recommence!



# LHX ATTACK CHOPPER

À près d'un essai plus au moins réussi dans le domaine des simulateurs aériens avec F22 Interceptor, Electronic Arts persévere avec LHX Attack Chopper qui vous place dans le cockpit d'un hélicoptère de combat, fleuron des armées du monde. Dès les premières secondes de jeu, un menu vous permet de déterminer votre hélicoptère. Vous avez le choix entre l'Apache réputé pour ses missions en rase motte et le LHX, plus léger et à la forme bien plus aérodynamique.

Une carte géographique vous indique l'état des lieux et la mission que vous devrez effectuer; une situation météorologique de la région, vous permet de connaître les intempéries que vous pourrez rencontrer au cours de la mission. Un

password est également disponible, il vous permettra de reprendre une partie en cours, ce qui est toujours agréable. Après avoir accompli votre mission qui consistera à détruire des blindés ennemis, à mitrailler des hommes au sol, à catapulter des usines de produits chimiques, vous devrez impérativement retourner à votre base et atterrir pour que votre mission soit validée. A chaque mission, évidemment, vous pourrez



UP : LHX  
DOWN : Apache  
LEFT : Decrease difficulty  
RIGHT : Increase difficulty  
START : Next Screen



vous faire toucher par des tirs de DCA ou par des missiles ennemis. A votre disposition, vous avez trois types d'armes, deux missiles et des rafales de mitrailleuses à gros calibres pour étriper les militaires adversaires lorsqu'ils sont au sol. C'est sanglant et c'est rigolo. Entièrement réalisé en trois dimensions surface pleine à la

manière de F-22, Electronic Arts réalise avec Lhx Attack Chopper une prouesse technique. Il reste à espérer que la version définitive de ce titre sera plus rapide que celle que nous avons eue entre les mains.



## Supercoptère n'a qu'à bien se tenir, LHX Attack Chopper arrive à grand pas !

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE





# GALAHAD

**Que les foudres de l'univers tombent sur les mortels !**



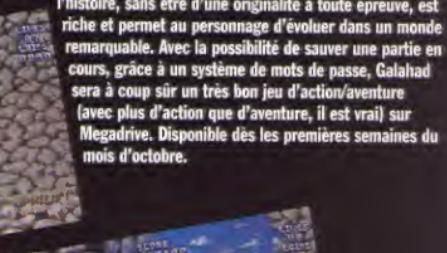
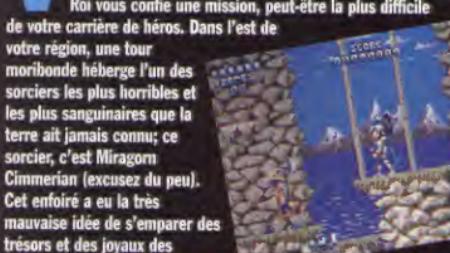
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

**G**ous êtes Galahad, fils de Lancelot et brillant guerrier. Durant toute votre vie, au service du roi Arthur, vous avez été investi de nombreuses missions que vous avez surmontées avec bravoure et éclat. Cette fois encore, le Roi vous confie une mission, peut-être la plus difficile de votre carrière de héros. Dans l'est de votre région, une tour moribonde héberge l'un des sorciers les plus horribles et les plus sanguinaires que la terre ait jamais connu; ce sorcier, c'est Miragorn Cimmerian (excusez du peu). Cet enfouï a eu la très mauvaise idée de s'emparer des trésors et des joyaux des



LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

Camelots et ça, le roi ne peut le supporter. De plus, Miragorn (vu que maintenant c'est un intime, on peut l'appeler par son prénom) a également enlevé la princesse Leandra de Psygnosis - comme les auteurs de ce périple sont de la société Psygnosis, on comprendra mieux le nom de certains des personnages. Le but de Galahad est simple et compliqué à la fois: il doit retrouver la princesse, récupérer les thunes que Miragorn a chouré au roi, et en plus, réduire le sorcier en cendre pour lui faire bouffer la terre. Durant toute l'action de ce jeu d'arcade, votre plus fidèle amie sera votre épée que vous pourrez utiliser dans deux positions, à genou et en marchant. En détruisant les ennemis que Galahad rencontrera, il récupérera des pièces d'or, lesquelles pourront lui servir lorsqu'il sera devant une armurerie. Galahad est, une fois de plus, un titre à la hauteur d'Electronic Arts; l'histoire, sans être d'une originalité à toute épreuve, est riche et permet au personnage d'évoluer dans un monde remarquable. Avec la possibilité de sauver une partie en cours, grâce à un système de mots de passe, Galahad sera à coup sûr un très bon jeu d'action/aventure (avec plus d'action que d'aventure, il est vrai) sur Megadrive. Disponible dès les premières semaines du mois d'octobre.



EDITEUR :  
ELECTRONICS ARTS  
DISPONIBILITÉ :  
OCTOBRE



PRE  
VIEW

## crüe ball

**O**n se rappelle tous le succès qu'a connu Devil Crash, le seul flipper à ce jour sur Megadrive. Désormais, il n'aura qu'à bien se tenir car Crüe Ball arrive à grand pas. Comme dans tous les vrais flippers de la nouvelle génération, Crüe Ball comporte plusieurs écrans, trois en fait, dans lesquels vous devrez faire évoluer la balle de manière à ce qu'elle touche et frappe les cibles convoitées. Et c'est là où réside toute la difficulté de ce titre, il ne faut pas faire tout, n'importe comment, au risque de se faire ratiboiser la gueule.

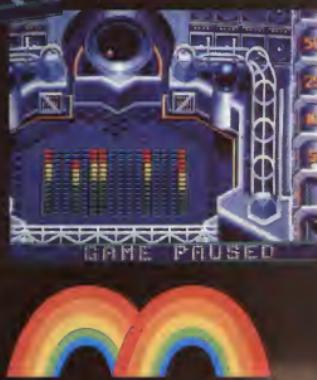
A chaque niveau, correspond une difficulté. A chaque difficulté, il y a une solution et c'est à vous de la trouver. En dégommant les cibles, vous découvrirez de nouvelles trappes. En découvrant de nouvelles trappes, vous aurez de nouveaux bonus; plus vous aurez de bonus, plus le jeu sera difficile et plus le nombre d'objets et de monstres à l'écran sera important. En complétant une série de targettes par exemple, des crânes apparaîtront.

Ces crânes, il faudra les détruire pour arriver à un niveau supérieur et ainsi de suite. D'un dessin nettement plus futuriste

que Devil Crash. D'après la version que nous avons eue entre les mains, Crüe Ball pourrait être l'alternative à tous ceux d'entre vous qui n'arrêtent pas de claquer bêtement leur menue monnaie dans les bars, ce qui ne fait sûrement pas plaisir à leur parents. Ceci pourrait d'ailleurs être un argument de choc, pour l'acquisition de Crüe Ball qui sera disponible en boutiques dans le courant du mois d'octobre.



EDITEUR :  
ELECTRONIC ARTS  
DISPONIBILITÉ :  
OCTOBRE



crüe ball

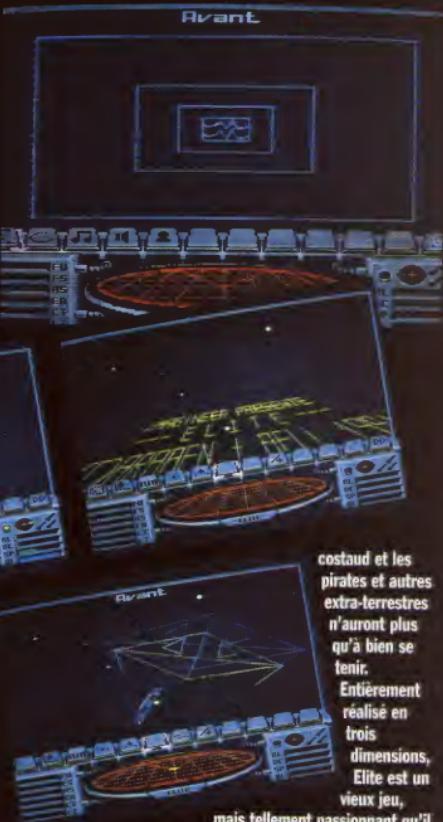
crüe ball



# ELITE

Devenez  
le tapie  
intersideral !

Elite est un vieux, vieux jeu, qui déchaîna les passions des Anglais à l'époque où il sortit. D'abord disponible sur BBC, un ordinateur qui n'a jamais connu de grand succès en France, c'est sur Commodore 64 et sur Spectrum que ce jeu a acquis ses lettres de noblesse en France, il y a bien maintenant six ou sept ans. Aux commandes d'un vaisseau inter-galactique, vous êtes en route pour un fantastique voyage au cœur de la galaxie. L'univers d'Elite est gigantesque et est composé de huit galaxies qui comportent plus d'une centaine de mondes. Ce qui, même à la vitesse lumière, fait pas mal de chemin. Durant le périple qui vous est assigné, il faudra faire valoir des arguments de choc, tels que des rayons laser pour vous battre contre des pirates galactiques ou contre les envahisseurs extra-terrestres inhérents à chaque jeu spatial. En faisant du commerce avec les différents mondes d'Elite, vous gagnerez des thunes. En récoltant et en emmagasinant ces thunes, vous pourrez acheter de nouvelles armes et de nouveaux prix qui, une fois revendus, vous feront encore gagner plus de thunes. Hyper capitaliste, Elite est également un jeu de combat spatial très motivant. En voyageant de planète en planète, vous rencontrerez des chasseurs de primes qui n'auront comme envie que de prendre votre tête, mise à prix par les flics de la galaxie: les GalCops. Au fur et à mesure que vous évoluerez dans l'univers d'Elite, vous gagnerez des points et de l'expérience. Assez faible au départ, en gagnant combat sur combat, votre vaisseau deviendra plus fort, plus



costaud et les pirates et autres extra-terrestres n'auront plus qu'à bien se tenir.

Entièrement réalisé en trois dimensions,

Elite est un vieux jeu,

mais tellement passionnant qu'il

aura assurément sa place au sein de la logothèque NES qui, finalement, n'a pas autant de jeux de l'ampleur de ce titre là. Elite devrait être disponible en France dans un avenir, proche, très proche.



EDITEUR : ELITE  
DISTRIBUTEUR  
GUILLEMOT  
DISPONIBILITE :  
OCTOBRE



PRE  
VIEW

## SUPER TURRICAN

Dans un univers de boîtes de conserves, l'une d'elles, le Super Turrican, est plus évoluée que les autres. Tant mieux pour nous !

**D**'abord réalisé sur les ordinateurs ludiques, ou pseudo ludiques, ou pas ludiques du tout, ou même voire carrément chiant, Super Turrican est un jeu d'arcade comme on les aime, infesté par des vermines, des saloperies métalliques dont la seule envie est de dominer le monde et ses habitants. Devant un futur aussi peu agréable, aussi peu sympathique, les hommes ont décidé de réagir en mettant au point la boîte de conserve la plus sophistiquée du monde: le Super Turrican. Plus encore qu'une simple "can" que l'on trouve sur les étalages des hyper-marchés, le Super Turrican est un véritable androïde d'une nouvelle génération, une véritable machine de guerre prête à tout pour sauver les hommes et leur devenir. La mission sera périlleuse, car cinq niveaux et des centaines d'ennemis viendront se dresser sur sa route vers la liberté. Comme toutes les machines de guerre, le Super Turrican est, d'emblée, superbement bien armé avec son pistolet laser qui tire dans presque toutes les directions. En récupérant des options qui apparaissent à la destruction de certains ennemis, cette arme peut encore s'enrichir de nouveaux tirs. Dans sa forme la plus évoluée, le Super Turrican est une véritable bête qui tire et saute comme dans les meilleurs moments des meilleurs jeux d'arcade. Le jeu en lui-même est entièrement animé par un scrolling multidirectionnel, les ennemis n'ont qu'à bien se tenir car la vie, pour eux, ne sera pas de rêve et de plaisir. Ça swingue, ça valse et ça balance. L'action est le moteur de cette réalisation d'imagination.

Hyper rapide, parfaitement bien coordonné avec des temps d'arrêt pour reprendre son souffle, Super Turrican est l'un des grands titres en perspective sur la Nintendo huit bits.



EDITEUR : IMAGINEER  
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE  
DISTRIBUTEUR :  
GUILLEMOT





# SMASH TV

## Comment gagner des grilles-pains (pour TSR)

**A**u départ, personne ne vous forçait, mais finalement, le gain d'argent a eu raison de vous et vous voilà parti pour participer au jeu-phare de ce siècle: le Smash TV. Connu en arcade comme un monument de fun, ainsi qu'un défouloir formidable, Smash TV arrive enfin sur la Gamegear. Bien entendu, toutes les options sont au rendez-vous: jouer à deux simultanément, en reliant deux Game Gear, ainsi que les divers lots remis à la fin des manches de jeu, comme les voitures, les magnétoscopes et les...grille-pain, apanage de TSR. De toute façon, je pense que vous serez nombreux à investir dans cette cartouche, tant ce jeu est un excellent anti-stress.

Imaginez-vous en cours avec votre gamegear, en train de lutter de braves gars tandis que votre prof rend les copies. Super, les mauvaises notes ne seront plus énervantes...hum, je m'égare un peu, là. Je disais donc que Smash TV sera certainement le jeu phare sur la Game Gear en matière de défoulement, tant, je le répète, ce jeu est fendard! Dotée d'une réalisation en béton, sans aucune trace de ralentissements

ou de clignotements qui auraient pu être présents vu le grand nombre de sprite, voilà la nouvelle future référence des nerveux et autres psychopathes.



EDITEUR :  
ACCLAIM  
DISPONIBILITE :  
NOVEMBRE



PRE  
VIEW

## BATMAN RETURNS

Le dark night est dans votre poche !

La nuit fait froid, et doucement une lugubre musique, s'élève... un chat miaule et un clochard ronfle dans une ruelle mal éclairée, pas de doute vous êtes bien à Gotham City! Alors que se passe-t-il en gros? Ben le pingouin enlève toutes les belles filles, Catwoman fait des

siennes et la bande du cirque

sanglant fait beaucoup de bruit. Tout cela oblige donc banane, euh Batman à sortir de son arbre et à venir sucer le sang de ses victimes, ou p'têt qu'il ira pas jusque là mais les méchants en baveront, c'est sûr. Et vous aussi, vous baverez devant les 5 niveaux et 20 sous-niveaux de ce jeu. Le déroulement du jeu est le

même que celui sur Lynx, à ceci près qu'il possède d'inédites options comme, par exemple, changer de boomerang. Vous ne le saviez pas? Batman dispose de 3 boomerangs et il peut passer de l'un à l'autre à volonté. Le premier a une force de frappe élevée, mais sa portée est ridicule. Le second est moyen dans les deux

domaines, quant au troisième, il va presqu'au fond de l'écran, mais sa force de frappe est comparable à une caresse. Batman pourra aussi s'accrocher à des murs grâce à divers filins qu'il aura le

## STAGE 1



ROUTE ROUTE SELECT



loisir de mettre un peu partout pour jouer les tarzans. La superbe réalisation de ce jeu rend bien l'atmosphère oppressante du film. Batman Return sera sans doute un succès.



EDITEUR :  
SEGA  
DISPONIBILITÉ :  
NOVEMBRE



# MEGA DRIVE

J'VAIS  
TOUS  
LES  
LATTER !

Qu'y a t'il dans cette sphère que  
vous venez de détruire avec foudre? Un bonus  
d'armement qui va vous être bien utile!



Les concepteurs du superbe mais ancien Hellfire nous ont préparé une bonne surprise en secret! Son nom est Gleylancer et consiste en un shoot-them-up classique des familles. Je sens comme un frisson passer la foule en délire qui lit ces lignes: on va enfin pouvoir se remettre à butter de l'alien! Ben oui!, je sais, vous étiez tout triste car dans les trois derniers numéros de Joypad, on a testé 24 jeux Megadrive et pas un seul shoot-them-up, une horreur.

Mais aujourd'hui, ça y est, le massacreur que vous êtes allez pouvoir vous éclater comme des malades avec Gleylancer et Thunderforce IV (testé dans ce numéro par l'excellent TSR). Je passe sur un scénario à deux francs qui ferait rigoler ma petite cousine (les concepteurs ont même inclu une superbe démo pour raconter cette histoire complètement bateau!). Tout ce que vous devez savoir, c'est que vous pilotez un engin hyper rapide, fabuleusement maniable pour les combats inter-sidéraux et dont l'armement est évolutif. Le principal armement est un système de deux sphères, contenant chacune des couples de canons rotatifs. Vous récupérez celles-ci assez rapidement mais devez choisir au départ le système de visée: normal, reverse, search, multi, roll, etc... En gros, vous pourrez avoir des tirs à tête-chercheuse, des tirs qui tournent en cercle autour de votre vaisseau et tutti quanti. Je vous conseille d'essayer tout cela car je dois vous laisser. J'ai une partie à jouer moi!



L'écran de choix du système d'armement évolutif.  
Mon préféré est le tir qui suit vos déplacements.  
Question de goût!

De gros sprites pour de gros ennemis.  
Attention! Certes, votre vaisseau est maniable et rapide, il est bien armé, mais maîtrisez des ennemis qui sont de plus en plus nombreux au fur et à mesure de la progression. Il faut apprendre à connaître leurs mouvements et étudier leurs défauts.



90%



- UN SYSTEME D'ARMEMENT BIEN PUISSANT ET PRATIQUE.
- UNE ANIMATION EXCELLENTE.
- UNE GRANDE DURÉE DE VIE.



- DES GRAPHISMES UN PEU FOUILIS, ON CONFOND LES VAISSEAUX ET ON NE DISTINGUE PAS TOUJOURS LES TIRS ENNEMIS.
- UNE DIFFICULTÉ TROP IMPORTANTE EN MILIEU DE JEU.

Si un ennemi arrive par derrière, pas de pitié! Votre module s'en chargera en le mitraillant!



Le principal armeement est ce module que vous possédez très rapidement. Ensuite, tous les items ramassés changent simplement le genre des tirs.



Je ne vais pas jouer au rôle de râleur car cela fait longtemps que l'on avait pas reçu de shoot-them-up sur Megadrive (je me rappelle une époque où il y en avait beaucoup trop en même temps). De plus, Gleylancer a vraiment tout pour plaire: des graphismes sympas et variés (on a vu mieux quand même), une animation qui ne ralentit pas malgré un nombre impressionnant de sprites à l'écran, des scrollings qui changent de direction, un système d'armement génial et bien maniable, une progression dans la difficulté (qui s'achemine peut-être trop vite vers une grande difficulté), une démo d'introduction digne d'un CD rom avec une mazur aux cheveux oranges, bref: ça roule cool pour Gleylancer. Seuls petits problèmes: les graphismes sont quelquefois confus. Même si ce n'est pas le shoot-them-up du siècle, je crois que ce jeu peut figurer dans votre ludothèque sans problème.

OLIVIER



Il est possible de modifier la vitesse du vaisseau à tout moment.

## FACE A FACE : GLEYLANCER CONTRE THUNDERFORCE IV

La comparaison va être pratique pour vous, chers lecteurs, puisque Thunderforce IV est testé dans ce numéro. Même si, dans l'océan de shoot-them-ups classiques que possède la Megadrive, Gleylancer se place dans les tous meilleurs, Thunderforce IV l'écrase malheureusement sans sourciller! Bien sûr, les terribles ralentissements parasites de Thunderforce IV n'existent pas dans

Gleylancer, mais il faut voir aussi ce que nous proposons Thunderforce, avec des scrollings différentiels sur des niveaux grands en hauteur comme deux écrans. Les sprites sont très nombreux dans Gleylancer mais beaucoup plus petits que ceux de son concurrent. Mis à part ces détails techniques, les deux jeux se valent dans la durée de vie, la difficulté et l'intérêt: la question est donc pour l'avenir: faut-il proposer trop d'effets spéciaux quitte à ralentir l'animation?



De la même équipe qu'Hellfire, Gleylancer est un Shoot'Em Up des familles comme on sait les apprécier. A l'écran, tout bouge à la perfection, les sprites sont beaux et les graphismes d'arrière-plan assez agréables à la vue. De plus, l'action est vraiment haletante. Ça swingue bien, ça avance rapidement et le vaisseau que l'on dirige se conduit au doigt et à l'œil. A certains niveaux, Gleylancer propose des originalités que l'on n'a pas l'habitude de rencontrer dans les jeux de tir, comme les zigzags que l'on doit effectuer entre les murs d'une planète maudite. Tout cela fait que ce titre se dégage de la masse de Shoot'Em Up plus ou moins bons sur Megadrive et en fait l'un des meilleurs, juste un peu en dessous, tout de même, de la série des Thunder Force et d'Hellfire.

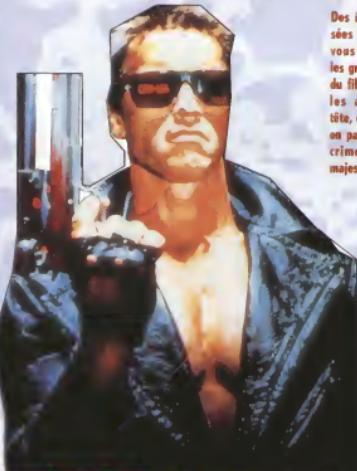
J'm DESTROY

**EDITEUR : NCS  
GENRE : SHOOT THEM UP  
TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS  
DIFFICULTE : DIFFICILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINU : 5**

**GRAPHISMES : 16  
ANIMATION : 17  
MANIABILITE : 18  
SON : 15  
NOTE : 90%**

# MEGA DRIVE

**FOLLOW  
ME  
IF YOU  
WANT  
TO LIVE !**



Des images digitales de qualité qui vous rappelleront les grands moments du film, si vous ne les avez pas en tête, ce qui, soit dit en passant, est un crime de lèse majesté.



# THE TERMINATOR

**K**yle Reese, alias Michael Biehn (Aliens), est un guerrier du futur... de notre futur. En 2029, chaque homme est un guerrier qui se bat contre la tyrannie des machines. Depuis l'holocauste nucléaire, les robots sont au pouvoir, les hommes ne sont plus que leurs esclaves. Mais John Connor, un homme, a su changer le cours des événements. Il a lancé la rébellion et la dirige encore, non sans génie. Mais Skynet, l'ordinateur principal, a alors mis au point l'incroyable, une machine à remonter le temps. De suite, avant qu'il ne soit trop tard, il envoie deux terminators, l'un en 1984, l'autre une dizaine d'années plus tard. Le premier des deux tueurs devait abattre la mère de John Connor, avant que celui-ci ne vienne au monde. Sarah Connor était la cible du Terminator. Ce fut pour empêcher Skynet d'arriver à ses fins que les rebelles envoyèrent dans le temps un homme, Kyle Reese, chargé de protéger Sarah du Terminator, une fois la machine à remonter le temps découverte. Un homme contre une machine, un duel "absurde" inégal, avec pour enjeu, le destin de l'humanité toute entière...



N'oubliez pas de prendre suffisamment de bombes pour tout faire sauter! En allant en haut à gauche, vous pourrez en avoir d'une façon illimitée en attendant. Bien sûr, il faut en même temps contenir l'attaque des terminators.



Lors de votre seconde mission, vous irez au téléphone une boîte de nuit sur Main Boulevard, dont le numéro de téléphone est le 555.9175 (regardez le film, si vous ne me connaissez pas!). Double rencontre pour Kyle (mais aussi pour Sarah et le Terminator), puisqu'il rencontrera le T-800, et lira sauter la maman de John. Pas question de tuer le Terminator, mais tirez lui trois ou deux balles dans le corps, et grillez-le à la couveuse.

Quand vous avez atteint l'heure magique, vous ayez à la machine à remonter le temps, essayez quoi qu'il se passe. Tirez le pour la dernière fois pour éteindre tout dans les installations, ou les terminators déclenchent. C'est le fin de votre première mission.



**86%**



La seconde mission peut, à votre choix, se passer dans la rue, ou sur les toits. En bas, les policiers vous attendent, en haut, il y a leurs hélicoptères. Préfitez de l'affiche du Terminator et fillez droit au Technoir.

Dans la première mission, vous serez armé d'une mitraillette au niveau easy, ou de grenades en normal ou hard. Pas de quartier pour les terminators qui abondent! Trouvez le bon chemin jusqu'au générateur de la machine à remonter le temps, posez votre bombe et filez!



Cette fois-ci, c'est le commissariat. Kyle libéré se faufile dans les couloirs pour rejoindre Sarah. Une fois encore le Terminator sera là, immobilisez-le et fuyez! L'étape suivante, qui n'est pas ici en photo, pour que vous la découvriez vous-même, est celle de la fabrique où le Terminator doit périr. Une confrontation finale haute en couleurs!



- JEU DE TIR, UN POINT C'EST TOUT.
- BEAUCOUP TROP FACILE.
- TROP PEU DE NIVEAUX.
- MANQUE DE VARIÉTÉ ENTRE LES NIVEAUX.



## FACE A FACE THE TERMINATOR CONTRE ROLLING THUNDER II

Deux jeux aussi "intellectuels" où il faut tirer à tout va, en exécutant un nombre restreint de manœuvres du genre sauts ou sprints. Rolling Thunder a pour lui l'avantage de se jouer à deux. Les graphismes de l'un valent ceux de l'autre. Côté son, The Terminator remporte le duel, tout comme en maniabilité. Dur de se décider pour l'un ou pour l'autre... Si le Terminator, le film, vous a plu, alors laissez-vous tenter en priorité par le jeu qui s'y rattache.



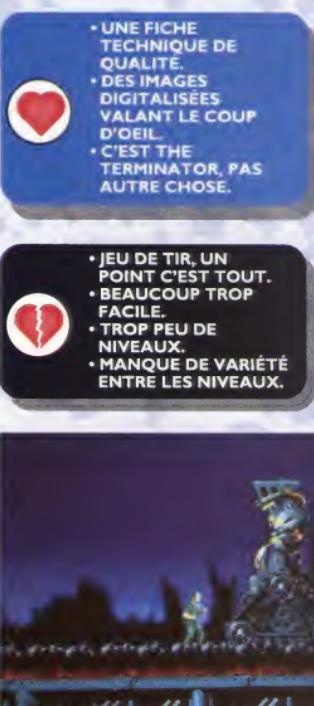
Je vous l'accorde d'entrée, The Terminator n'est qu'un jeu "pant pant boum boum!". Il suffit de tirer dans les tas pour franchir, avec une déconcertante facilité, les quatre (c'est peut) niveaux offerts (enfin... pour grosses mode 500F!). Mais, étant un inconditionnel du film (vu 27 fois, même en allemand!), je dois bien admettre que c'est bien agréable, tant d'années après la sortie du chef-d'œuvre de Cameron, de retrouver le T-800 et Kyle Reese dans un duel sublime. Ajoutez à cela des graphismes qui tiennent la route ainsi que des sons qui assurent (dont la digit du "I'll be back") et vous obtiendrez un jeu au fun-play évident, qui se termine en deux temps et trois mouvements.

T.ter.S.minito.R



Niques la tête du Terminator, c'est un truc que j'aurais bien voulu faire lorsque le film est sorti. Comme Virgin m'en donne l'occasion sur Megadrive, je ne vais pas hésiter une seule seconde. D'ailleurs, cela serait complètement stupide d'hésiter puisque cette réalisation est excellente. Le reproche que l'on pourra faire, c'est la faible quantité de niveaux, mais comme ceux-ci sont longs, tout tombe à l'eau. L'action est particulièrement intéressante ainsi que le choix des armes pour accomplir chaque mission et échapper aux griffes du Terminator divin. On aura également une attention toute particulière pour l'animation de Kyle (c'est le héros que vous dirigez). Mun de son imperméable, chacun de ses mouvements est parfaitement reproduit. Un excellent titre de Virgin.

J'm DESTROY



Ici commence votre aventure! Collez-vous à ce monstre de métal, suivez ses déplacements, tout en jetant vos grenades. Vous vous prendrez un coup, et c'est tout!

**EDITEUR : VIRGIN GAMES**  
**MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE**  
**GENRE : ACTION**  
**TAILE CARTOUCHE : 8 MB**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 3**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 4**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : AUCUN**

**GRAPHISMES : 16**  
**ANIMATION : 17**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 16**  
**TOTAL : 86%**

# MEGA DRIVE

## C'EST LA FOIRE AU PAYS DE TALMIT !

Les quatre sphères de pouvoir et leurs gardiennes, ont disparu du pays où vit le prince Talmit, proche cousin de Talpou et de Talpuce. Lorsque le parle de pays, c'est une subtile image, une métaphore oserais-je suggérer! Il s'agit, en fait, d'une immense, gigantesque, fête foraine! Manèges, balançoires et trains en folie serviront de décors à cette aventure. Contre vos ennemis, vous attaqueriez à coups de clones tournoyants, ou bien vous leur sauterez sur la tête! Découvrez au passage les coffres aux multiples bonus, dont des ailes qui vous permettront d'aller plus vite et plus loin. Pour récupérer les sphères et libérer les gardiennes, pas question de se battre, mais vous jouerez! Par exemple, vous devrez faire une partie de pierre, caillou, ciseaux! Et voilà un jeu intellectuel que je pratique encore régulièrement dans de fiévreux duels. Je vous l'ai dit, dans ce pays, c'est la foire!

Une paire d'ailes au dos, et c'est parti pour faire des bonds gigantesques! Donnez quelques coups d'ailes pour voler! C'est le mega trip! Françoise Sagan aimeraient sans doute beaucoup.



# 84%



• ORIGINALITÉ ET RICHESSE DU JEU



• FACILE  
• L'ANIMATION N'EST PAS IMPECCABLE

Vous voici avec vos clés. Il y aura autant d'images que vous aurez de vies en réserve. Un bon moyen pour vous rappeler les phases critiques où le nombre de vies se fait proche de la température moyenne du Groenland. Enfin presque, puisque pour ce qui est des vies négatives...



# TALMIT'S ADVENTURE

## FACE A FACE : CHALLENGE TALMIT'S ADVENTURE CONTRE SONIC THE HEDGEHOG

La fiche technique de Talmit's ne parvient pas à rivaliser avec l'excellence, connue de tous, du hérisson mascotte de Sega. Talmit's Adventure tire néanmoins habilement son épingle du jeu en proposant un jeu de plates-formes à la fois varié et original. Sur ce point, l'originalité, difficile de décerner la palme à l'un ou à l'autre de ces deux jeux. En fin de compte, Sonic remporte le duel, graphisme de qualité aidant.



DRIVE Encore un jeu de plates-formes... Sans doute s'agit-il du genre le plus représenté sur console, quel que soit le modèle. Pourtant, Talmit propose son lot de moments originaux. Ce n'est pas, ici, un classique jeu de plates-formes, mais un outsider dans le domaine, car il y a suffisamment à faire, pour que le soft soit plaisant. Le point fort du jeu, c'est sans doute la façon très personnelle à Talmit's, de présenter ses boss de fin de niveau. Pas de combats, mais des jeux! Cela vous donne le ton de la partie : cooooool! Plutôt facile, avec quelques légers dérapages dans l'animation, Talmit's devrait séduire ceux qui en ont assez de taper dans le tas. Avis aux joueuses.

TSR ☺

MEGADRIVE FRANÇAISE  
ÉDITEUR : NAMCO  
GENRE : PLATES-FORMES  
TAILE CARTOUCHE : 4 MB  
DIFFICULTE : FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINU : CODES  
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

GRAPHISMES : 15  
ANIMATION : 13  
MANIABILITE : 15  
SON : 14  
TOTAL : 84%

# Oui live you



**2 sept 92:** The Godfathers ■ Les Joueurs Espace Ornano **3 sept:** Babes in Toyland ■ Burning Heads Espace Ornano **4 sept:** Magnapop Passage du Nord Ouest **15 sept:** Cracker New Morning **18 sept:** Planet Rock: Voodo Muzak ■ RWA Rex Club **19 sept:** Bodycount Espace Ornano **22 sept:** And Also The Trees Bataclan Paris **25 sept:** Planet Rock: Head Cleaner Rex Club **26 sept:** Les Rats MJC St. Denis **29 sept:** 29 Palms Passage du Nord Ouest ■ Pretty Maids Espace Ornano ■ La Nuit Indie Pop: Les Bidibus ■ The Trices Rex Club **5 oct:** Throwing Muses Espace Ornano **6 oct:** Alice Donut ■ Neurocils Espace Ornano **9 au 11 oct:** Festival du Val de Marne: Pigalle ■ LSD ■ Happy Drivers ■ Tonton David... Grand Chapiteau d'Ivry **16 oct:** Bel Canto Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock: Dawson Rex Club **17 oct:** Moe Tucker Le Plan Ris Orangis ■ Zononet Comes Mairie du 14e Paris ■ Les VRP MJC St. Denis **22 oct:** Black Foot Elysée Montmartre **24 oct:** Little Rabbits ■ The Chills Le Plan Ris Orangis **30 oct:** Melissa Etheridge Bataclan Paris ■ The Busters Espace Ornano ■ Raunch Hands ■ A. Bones Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock : David Jones Locker Rex Club **4 nov:** Shoulders Passage du Nord Ouest **6 nov:** Shoulders Le Plan Ris Orangis ■ Planet Rock : Pram Rex Club **7 oct:** Cheb Mami Le Plan Ris Orangis **14 nov:** Kat Onoma Le Plan Ris Orangis **20 nov:** Planet Rock : Fflaps Rex Club **24 nov:** Le Plan présente Motörhead Agora Ely 25 nov: Nits Bataclan Paris **26 nov:** zebra Bataclan Paris **27 nov:** Barrence Withfield ■ **Les Locataires** Bataclan Paris **2 dec:** The Oyster Band Passage du Nord Ouest

Oui fm renseignements : (1) 42 71 10 23 • 3615 Oui rock

Brooks Atkinson

Le site arrête le 28 oct 1992

# MEGR DRIVE

## THUNDER FORCE, LA SAGA DE L'EXCEL- LENCE!

Rencontre d'un type (pas le troisième) de robots bien particulier. Rien de trop difficile encore, mais nous n'en sommes qu'au tout début! Vous imaginerez sans peine que la suite est infernale. J'ai dit infernale? Je pensais en fait à pire, mais les mots me manquent. C'est vrai, ils auraient pu envoyer une carte postale, pour dire qu'ils pensent à moi!



# THUNDER FORCE IV



Et ça? C'est quoi? Hé! Hé! (petit rire nerveux) Eh bien, ça doit être un petit vaisseau ennemi? Comment ça 25 fois plus gros que votre vaisseau? Pas de tout! À peine 20 fois!

Une fois encore, les extraterrestres sont dans la galaxie! Le péril est à nos portes, peut-être même dans nos lits! Vérifiez avant de vous coucher, sinon vous risquez d'avoir une surprise. C'est vrai, ce n'est pas amusant de se coucher et de trouver un extraterrestre dans son lit, c'est froid, gluant et ça ne sent pas bon. Parlez en à Boucle d'Or, elle en connaît un rayon. Pardon? Ah! Le péril, oui! Il vous reste quelques secondes pour sauter dans votre vaisseau et partir pour une mission de "routine", a piece of cake, plus facile il n'y a pas. Nous, dans l'armée interstellaire, on aime à envoyer des pigeo... euh, des aventuriers, se faire massac... zut, se faire une gloire (posthume) immense. Alors c'est d'accord? Vous voulez bien repartir? Dites oui, vous ne regretterez pas le voyage, du moins l'aller, parce que pour ce qui est du retour, on ne l'a pas prévu. Rien de grave, rassurez-vous, on arrangera tout ça en temps voulu. Ca-y-est, le vaisseau est là, bonne chance!... Suivant!!!! Une fois encore, les extraterrestres...



Grâce aux bonus collectés, car mine de rien, l'armée stellaire passe à vous, vous voilà munie d'un champ de force, et de deux modules. Malgré cela, vous me permettrez de parler sur votre adversaire. Il faut bien que l'on s'amuse, nous autres au SG interstellaire.

## 97%



Tenez un peu. Vous voyez, deux vaisseaux ennemis, et le désert. Il n'y a pas plus simple, alors vous signez ou vous ne signez pas ce formulaire MO.RT.SU.BI.TE?

## FACE À FACE: THUNDERFORCE IV CONTRE THUNDER FORCE III

Quelle différence! On passe un étage supérieur avec cette quatrième version! Le scrolling horizontal sur deux écrans de haut vient surclasser le simple scrolling horizontal de TFIII, les musiques sont bien meilleures et les graphismes plus recherchés. Seul, le niveau de difficulté est équivalent. C'est bien peu! Par contre, TFIII n'avait pas tous ces ralentissements intempestifs. Si TFIV n'était pas sujet aux ralentissements, il se classerait parmi les trois meilleurs shoot them up existants, cela, toutes consoles confondues. TFIV est tout de même un vainqueur éclatant, mais TFIII n'est pas pour autant à jeter, loin de là!



Gigantesque? Oui, je crois que le terme est approprié. Il s'agit toujours de cette même mission dite de "routine". Vous dites? C'est de dérôle, c'est trop drôl? Mais personne ne vous a obligé à signer ce contrat de quinze ans renouvelable!





Thunder Force IV, ce sont aussi des décors qui valent le coup d'œil, avec des scrollings différents sur plusieurs plans, des ennemis gigantesques, des tirs dans tous les sens... Si le monde du shoot them up n'avait pas son enfer, il l'a enfin trouvé avec Thunder Force IV!

- UN SCROLLING MULTIDIRECTIONNEL ÉTONNANT.  
- DES GRAPHISMES DÉTONANTS.  
- UN BON NIVEAU DE DIFFICULTÉ.  
- TOUT COMME TF III, LE CHOIX DES MISSIONS.

- AIE! LES RALENTISSEMENTS!

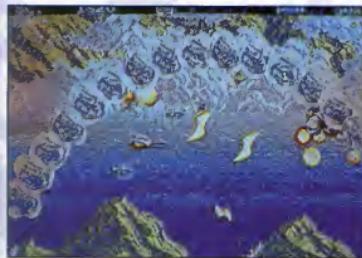


Il faut parfois mettre la dose pour passer! Thunder Force IV, c'est aussi une variété d'armes impressionnantes, et souvent, aux effets spectaculaires.



Heureusement que la puissance de votre arme s'est accrue, sinon vous êtes bien mal parti... Remarquez que là encore, on ne peut pas dire que vous soyez sorti de l'abriage.

L'ennemi est partout! Vous vous doutez que sur deux écrans de haut, avec un scrolling horizontal qui n'arrête pas de filer, on a de quoi mettre des onomatopées.



**Epoustoufiant!** Enfin, un shoot them up digne de ce nom! Le point le plus intéressant de TFIV, c'est sans doute qu'il ne se joue pas sur un seul scrolling horizontal. En effet, un scrolling vertical permet au joueur de monter ou de descendre sur deux écrans. Les décors sont sublimes et les programmeurs ont tenté, avec brio, de jouer avec les zooms. Pourtant, TFIV possède ses faiblesses, et principalement le nombre excessif de ralentissements. On ne croirait pas avoir à faire à une Megadrive, mais bien à une SFC. Malgré ce défaut de taille, le tout est superbe, aussi bien au niveau des sons que des graphismes. Du grand shoot them up.

T.S.R.



Il y a deux ans, Thunder Force III avait fait une arrivée des plus remarquées sur Megadrive. Ce shoot them up délirant était tellement spectaculaire qu'il semblait difficile de faire mieux dans le genre. Eh bien, nous ne sommes pas déçus par Thunder Force IV qui établit un nouveau standard au niveau des shoot them up sur Megadrive. L'action est toujours aussi passionnante et la réalisation encore plus impressionnante, même si cela est parfois au prix de quelques ralentissements regrettables. Les aliens risquent d'être sérieusement décoiffés, grâce aux armes aussi puissantes que spectaculaires qui sont à votre disposition, mais ce ne sera quand même pas une promenade. Un jeu qui ne manque vraiment pas de punch... la grande classe!

AHL

**EDITEUR : TECHNOSOFT  
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE  
GENRE : SHOOT THEM UP  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
NOMBRE DE NIVEAUX : 10  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUES : 6  
TAILE DE LA CARTOUCHE : 8 MO**

**GRAPHISME : 16  
ANIMATION : 09  
SON : 16  
MANIABILITÉ : 16  
GLOBAL : 94%**

# COCONUT

# SPECIAL MICRO

SPECIAL  
CONSOLES

## JEUX MICRO AMIGA ATARI ST PC

TITRE	AM	ST	PC
3D CONSTRUCTION KIT	395	125	395
ACROSS THE PACIFIC	349	365	395
AIRBUS A 320 VF	349	345	455
ALIEN BREED	289	-	-
ATL.A.C	NC	-	295
ATLANTIC FORTRESS	-	-	295
BATTLE ISLE	295	295	365
BATTLE ISLE SCENARIO	198	-	NC
BLACK CRYPT	555	NC	-
CARDINAL MODERN	295	95	295
CARL LEWIS CHALLENGE	249	249	345
CIVILIZATION	269	269	350
COLONISATION II	-	-	345
COVER GIRL POCKER	243	249	259
CRAZY CARS III	269	289	445
DAIRY SEED	17	-	395
DATA BREED	-	-	395
DELUXE PAINT FRANCAIS	790	545	990
DEMO CONSTRUCTION KIT	-	450	-
DEMON	300	359	395
DEMON II	289	-	345
EPIC	255	255	325
ESPANA GAMES 92	NC	NC	NC
EUROPEAN CHAMP. SOCCER	259	259	295
EYE OF THE BEEHOLDER II	289	-	-
F111 A NIGHTHAWK	-	-	350
F15 STRIKE EAGLE II	269	289	345
FALCON IN THE SKY	269	269	395
FALCON IN MISSION 1	-	-	395
FALCON IN MISSION 2	-	-	395
FAREWELL	245	245	269
FIRE AND ICE	249	249	249
FOOTBALL CHAMP	269	269	-
FOOTBALL CRAZY	269	269	-
FI GRAND PRIX MICROPROSE	310	310	395
FUN RADIO II	295	295	345
GIANTS OF EUROPE	149	149	-
GOONIE GOONIE	269	269	295
GRAND PRIX UNLIMITED	-	-	350
GUNSHIP 2000	-	-	-
GUNSHIP 2000 SCENARIO	-	-	-
HE-MO-MALL LE VIKING	295	325	349
HOOK	245	245	265
INDIANA JONES IV AVENTURE	NC	NC	-
ISHAR 2020	279	279	395
JAGUAR 2020	259	NC	-
LEANDER 2020	245	245	-
LEADER 2020	255	325	379
LES AVENTURES DE MOKTAR	269	269	269
LINKS GOLF	345	345	395
LUCKY LUKE THE EMPRESS	309	349	395
MICROPROSE GOLF	310	310	345
MIGHT AND MAGIC III	345	-	345
NOIR MOLELEMMINGS	245	245	245
NOVEMBER 2000 DATA	179	179	195
PACIFIC ISLAND	299	289	339
PERFECT GENERAL	329	-	395
PERFECT POKER	259	-	-
POINT OF DARKNESS	269	-	295
PIONIERE	NC	-	-
PROJECT X 100	265	-	-
PROLOGUE	249	249	295
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	95	95	-
RISKY WOODS	249	249	-
SECRET OF MONKEY ISLAND 2	245	245	-
SECRET OF MONKEY ISLAND VF	245	-	395
SECRET WEAPONS OF LIUTWEAFL	269	-	395
SECRET OF THE MAMMOTH	269	269	395
SILENT SERVICE	295	295	345
STARS 25TH	245	245	295
STEEL EMPIRE	295	295	295
THE CHIEF 2000	245	245	395
ULTIMA IV-VI TRILOGY	-	-	395
ULTIMA UNDERWORLD	-	-	395
ULTRA V	309	309	395
ULTRA ZONE THE MANAGER	245	245	-
VRDROM	149	149	-
VRDROM DATA DISC	-	-	495
WING COMMANDER II DELUXE ED.	-	-	395
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	-	-	395

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNÉS A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVUS A NOS PRIX AVANT

## FA MICO MEGADRIVE

AMIGA  
JAP  
OU  
US

## NEO GEO

FRANçais

## SUPER NINTENDO

FRANçais

VILLE  
CODE POSTAL  
Télé  
Signature

VENTE PAR CORRESPONDANCE  
à l'adresse EXCLUSIVEMENT à :

**COCONUT**

Av. Jean Mermoz  
imm. Atalante  
34000 Montpellier  
tel: (16) 67 65 40

Précisez votre console

MEGADRIVE JAP  MEGADRIVE FR   
FAMICOM JAP  SUPER NES US   
SUPER NINTENDO FR  NEO GEO

Précisez les caractéristiques de votre micro

ST  AMIGA  PC 3 1/2  PC 5 1/4   
512 K  640 K  1 MO  + 1 MO

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire - 75011 PARIS

Tél : (1) 43.55.63.00 - M<sup>o</sup>

Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz - imm. Atalante

34000 MONTPELLIER

Tél : 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat - 38000 GRENOBLE

MATERIEL ET ACCESSOIRES  
MEGADRIVE JAP

ADAPTATEUR CART. AMÉRICAIN  
PRO 2 AVEC MANCHE

ALIENS 3

ATOMIC RUNNER

CHUCK ROCK

COLLECTOR

DOUBLE DRAGON

DRAGONS FURY

EUROPEAN CHAMPIONSHIP SOCCER

HOLLYFIELD BOXING

LEMMINGS

LEMMINGS 2

LEMMINGS 3

TERMINATOR

THUNDERFORCE IV 80 Hz

THUNDERFORCE IV 16 Hz

THUNDERFORCE IV GOLD



# FAIS MOI DES JEUX AQUATIQUES!

# THE AQUATIC GAMES

## JAMES POND III

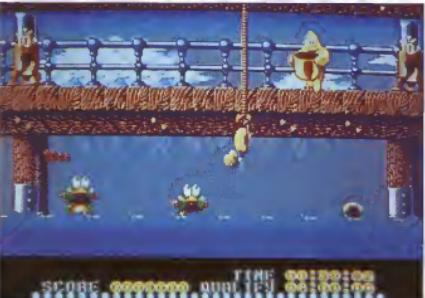
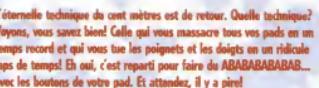
**L**es jeux sont ouverts! Citius, altius, fortius! Et pour commencer ces jeux, la neuvième symphonie de Beethoven, l'Ode à la Joie (appelé l'Onde à la Joie chez les poissons), autrement dit, l'Hymne Européen. Une façon comme une autre de nous rappeler que nous sommes en 1992, une autre technique consistait à dire "regardez vos calendriers!", mais ça frappe moins l'oreille. Pour l'occasion, tous les amis de James Pond se sont réunis! Au total de ces jeux, huit épreuves, plus déliantes les unes que les autres. Il y aura du 100 mètres et du saut, mais aussi du gardiennage de plage et du sevrage de poissons! Tant qu'à faire les choses aquatiques, autant les faire bien. Une fois dans le bain, n'ayez pas peur de vous mouiller ou de vous jeter à l'eau, c'est ici la règle.

En tant que gardien de la plage, vous allez devoir dégager hors de l'écran tous les ballons inopportuns qui viendront déranger les braves bêtes se reposant sur la plage. On rit beaucoup lorsqu'il n'y a qu'un ou deux ballons, et beaucoup moins lorsqu'il y en a cinq, de chaque côté de l'écran!

Quelle belle épreuve! Nourrissez les poissons avant qu'ils ne soient pêchés! Des réservoirs à nourriture sont placés de chaque côté de l'écran. Remplissez votre seau, videz le, remplissez le à nouveau et ainsi de suite.



Le trampoline, vous connaissez? Le but est de monter le plus haut possible et de faire les plus belles figures. Attention les juges ont l'œil et notent chaque performance.



Le but est, ici, de crever les ballons rouges qui pendent au plafond. Pour ce faire, il va falloir sauter sur certains crabes qui passent à vos pieds, ou en éjecter quelques-uns vers ce même plafond. Dur, surtout lorsque le temps est limité.



- LA VARIÉTÉ DES ÉPREUVES.
- LA PERPÉTUELLE NOTE D'HUMOUR.
- L'ANIMATION HYPER FLUIDE.



- DES ÉPREUVES MAL ADAPTÉES AUX PADS

C'est au tour du cent dix mètres haies. Les haies sont, en fait, des anguilles électriques et la grenouille qui court attrape aussi des mouches au passage, en guise de quatre-heures!



Le tour de Grass! Plutôt le coup de grâce! Effectuer un frénétique gauche/ droite, gauche/ droite... à l'aide du pad est exténuant! Le pad lui, pense que c'est tuant! N'est-ce pas le pad? Comment ça "en grève"?



## FACE A FACE : AQUATIC GAMES CONTRE OLYMPIC GOLD

Pourquoi ne pas faire un challenge contre James Pond II? Tout bonnement parce que James Pond II et James Pond III n'ont absolument rien à voir, hormis

le sprite de James Pond. L'atout, qui n'en est peut-être en fait pas un, d'Aquatics, c'est sans doute cette façon de présenter des sports connus de tout le monde, sous un jour nouveau. Faire du neuf avec de l'ancien. On peut préférer le sérieux et le réalisme d'un Olympic Gold. Aquatics bénéficie pourtant d'une meilleure animation, et de bien meilleures couleurs à l'écran. Est-ce suffisant pour faire toute la différence, je vous laisse seul juge.



James Pond est de retour, mais sous une toute nouvelle forme. Surprise bonne ou désagréable? L'animation qui participait au charme du jeu de plates-formes est, ici, la même, i.e. parfaitement fluide. Les épreuves sont très amusantes et très stimulantes. Le jeu peut aussi être découvert par quatre joueurs en même temps, ce qui promet de bonnes parties même si chaque joueur participe seul à l'épreuve, les temps seuls étant comparés. Les graphismes n'ont pas été oubliés et l'on retrouve le goût du détail qui existait déjà avec le James Pond II. D'un genre bien particulier, ce troisième épisode avec la star James Pond est une réussite.

TSR ☺



James Pond est de retour pour de nouvelles aventures! L'ex Robocod est heureux de vous annoncer sa participation aux jeux olympiques les plus dégénérés jamais vus. Les concepteurs ont vraiment cherché à innover plutôt que nous fourguer un troisième jeu de plates-formes et de passages délicats, bien que l'idée d'épreuves sportives soit un peu surfaite après les JO de Barcelone. Toujours est-il que l'on se poile bien dans des épreuves un peu inégalées mais possédant toutes le même point commun: l'humour! Les graphismes sont colorés, l'animation très fluide, pas de souci donc pour l'aspect technique. Je reste un peu réservé car le jeu est un peu lassant à la longue, malgré un grand nombre d'épreuves. Un jeu mignon, rigolo et très original.

OLIVIER ☺

**MEGADRIVE FRANÇAISE**  
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
GENRE : SPORTS SAUCE POND  
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3 EN TRAINING  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4  
CONTINU : INFINIS EN TRAINING

**GRAPHISMES : 15**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITÉ : 18**  
**SON : 15**  
**TOTAL : 84%**

# MEGA DRIVE

TIENS,  
PREND  
ÇA  
DANS  
LES  
DENTS !

# EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING



Au départ, une silhouette vide apparaît sur l'écran de création du champion. Il faut lui donner un nom.

## COMMENT CRÉER SON CHAMPION ?



C'est ensuite au tour de savoir si c'est un droitier ou un gaucher, quelle tronche il aura, sa couleur de peau, quelle coupe warrier il choisira, la couleur de sa culotte!



Ici, le boxeur Greg (hasard!) n'était pas content de sa couleur précédente (cliqué précédent), le voilà en block! A ce propos, les couleurs sont complètement délirantes, avec un grand cheix passant par le jaune, le jaune pâle, le gris (!), le blanc cassé, le noir, le marron, etc... Un vrai délire!

**L**a boxe est un sport de dégénérés, je vous le dis ma bonne dame! Mais pourquoi a-t-il tant de spectateurs à chaque match? C'est à se demander si le genre humain n'est pas un peu violent et fêlé dans sa tête! Remarquez, moi je dis ça, mais je suis le premier à regarder un combat à la tél! C'est vrai qu'assister à un match est bien plus sympa que boxer dans la réalité. Il y a le même plaisir, les coups dans la tronche en moins. Certains aiment en donner, mais tous sont bien obligés d'en recevoir une bonne dose dans les dents un jour ou l'autre; il suffit de regarder Rocky Balboa, notre idole à tous! Grâce à Sega et à cette simulation de boxe, on va pouvoir taper, cogner comme des bêtes sans en prendre un seul poil sur la tronche, du moins en réel; Car en ce qui concerne notre champion que nous aurons façonné grâce à la page de création de boxeurs, il va peut-être accuser le coup sur le ring. D'autant que le but ultime, outre le fait de battre les 28 boxeurs proposés, est de vaincre Evander Holyfield lui-même. Je rappelle aux inconscients que cette bête de muscles et de haine a réalisé une carrière de 27 matchs sans aucune défaite. Non, mais je tenais juste à vous prévenir !

64%



La vue du match est toujours la même: les deux boxeurs digitalisés sont vus en semiprofil (c'est à dire qu'il y a un effet de profondeur dans leurs mouvements) et au-dessus de la ceinture. Ils ne peuvent que se mouvoir de gauche à droite.



Ici, c'est Marcel contre Marcel! En mode deux joueurs par exemple, vous pouvez chacun choisir le même boxeur pour savoir qui est vraiment le meilleur de vous deux.

Un coup qui fait mal! Certains coups bien placés font cracher à la victime de la salive et même parfois du sang. Les barres d'énergie, placées en bas, symbolisent votre état de santé et les dessins du torse et de la tête permettent de juger de l'étendue des dégâts.

## FACE A FACE : EVANDER HOLYFIELD'S CONTRE FINAL BLOW (JAMES BUSTER DOUGLAS EN VERSION FRANCAISE)



La comparaison était obligatoire puisqu'il n'existe, avant le jeu testé ici, qu'un seul autre jeu de boxe, en l'occurrence Final Blow. A part le mec qui recherche la simulation à fond et qui passe donc au-dessus des ralentissements de Holyfield, tous les fans de boxe version arcade choisiront Final Blow qui possède des limitations, mais rien de semblable avec celles de Holyfield. Dans Final Blow, c'est l'éclatante totale à deux joueurs avec des graphismes aussi somptueux (bien qu'un ton en dessous, les digits graphiques d'Holyfield étant excellents) et des sprites énormes. De plus, les boxeurs sont vus en entier dans Final Blow, c'est mieux! Je crois que mon choix se porte toujours vers Final Blow pour l'instant en matière de poings dans la tronche (version sport sur ring évidemment!) sur Megadrive.



Je suis très déçu par cette nouvelle simulation de boxe, pourtant made in Sega. Les graphismes promettaient et restent le seul véritable aspect positif de ce jeu de boxe. Les sprites (qui ne montrent que la partie supérieure du corps) des boxeurs sont, en effet, des digitalisés de vrais boxeurs; l'effet est saisissant de réalisme, une réussite. Mais c'est bien le seul attrait de ce jeu. Les mouvements sont tellement lents que je préfère encore aller jouer à PGA Tour Golf sur Famicom, là au moins, on sait pourquoi c'est lent! La maniabilité est mauvaise à cause de la lenteur. On s'ennuie à mourir, même en mode deux joueurs (là, c'est gravel). C'est bien dommage car les options sont géniales avec la possibilité de créer son champion et de le sauvegarder. Alors, je ne mets pas la note minimale car on peut trouver un certain intérêt de simulation, mais les fans d'action violente seront déçus. Je le suis!

OLIVIER

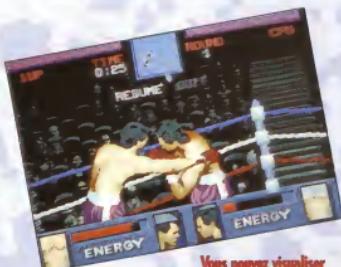


Personnellement, je n'ai jamais vraiment été attiré par les simulations de boxe en arcade, sur micro ou sur consoles. J'ai toujours pensé que le nombre de coups était trop limité pour que ce type de jeu présente le moindre intérêt. Une fois de plus, avec Evander Holyfield, je reste sur ma position et n'y trouve ni plus ni moins d'attrait que dans les autres simulations. Certes, les graphismes, apparemment digitalisés au départ, son assez probants, mais le reste est pour le moins complètement catastrophique et après une demi-heure de jeu, on se fatiguerait. Les coups, il n'y en a pas des masses (uppercut, crochet et direct) ne donnent au joueur que très peu d'alternative. Pour rajouter encore à ma déception, l'action est hyper lente ce qui ruine complètement les quelques trucs cool du jeu. J'm DESTROY

- DES GRAPHISMES DIGITALISÉS SUBLIMES POUR LES SPRITES DES DEUX BOXEURS.
- DES BRUITAGES SYMPAS.
- DES OPTIONS D'ENTRAÎNEMENT ET DE CRÉATION D'UN CHAMPION PERSONNALISÉ, SYMPAS ET NOMBREUSES



- UNE ANIMATION LENTE ET DONC, PEU REALISTE.
- UNE "JOUABILITÉ" COMPLÈTEMENT À REVOIR AVEC DES DÉFAUTS DE MANIABILITÉ.
- VOUS TROUVEZ LA FAILLE DE L'ADVERSAIRE, ET LA SÉQUENCE RÉPÉTÉE INLASSABLEMENT SUFFIRA POUR GAGNER.
- UNE MUSIQUE INSUPPORTABLE!



Vous pouvez visualiser votre position sur le ring par rapport à celle de votre adversaire. La vue est alors de dessus.

EDITEUR : SEGA

GENRE : SIMULATION

DE BOXE

NOMBRES DE NIVEAUX :

29 OPPONENTS

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 13

MANIABILITÉ : 11

SON : 12

TOTAL : 64%



**BART  
SIMPSONS  
SE PREND  
POUR  
DAVID  
VINCENT !**



# BART SIMPSONS VS SPACE MUTANTS



Bart en pleine action! Un coup de bombe de peinture et le tour est joué! Les extraterrestres ne pourront utiliser celui-ci pour fabriquer leur arme.

Toute cette histoire commença le jour où Bart Simpson, ayant décidé de faire un tour pendant que sa famille regardait la télévision, tomba sur une étrange paire de lunettes. Très vite, car Bart est d'esprit vif, il s'aperçut que grâce à ces lunettes il pouvait repérer des extraterrestres ayant pris l'apparence humaine et vivant parmi nous. Ces fourbes visqueux et gloutons, ces tueurs de grille-pain, ces âmes martiales et martiennes étaient en train d'ourdir un complot contre la Terre! Bart sut alors que lui seul pouvait sauver la planète. Il les avait vus, il savait qu'ils étaient là! Pour que les aliens puissent parvenir à leurs fins, il doivent posséder une grande quantité d'objets violets. Pourquoi? Ben... heu... quoi... pourquoi pas? Voici donc Bart parti cacher tous les objets violets de Springfield afin que les ETs ne détruisent pas le monde. J'en profite pour vous dire qu'il faut se méfier des grille-pain violets. Il ne s'agit pas de vrais grille-pain! J'ai en effet des lunettes qui...





Autre moyen de neutraliser les objets, les dissimuler purement et simplement. En passant sur la corde à linge, Bart fait tomber des tissus qui couvrent les objets. On a une fois de plus la démonstration que l'ennemi est bête puisqu'il n'espère pas les objets recouverts et en plus croit que l'ennemi c'est nous !

Course en skate board pour Bart!  
Passage délicat puisqu'il faut éviter les chiens, les extraterrestres ainsi qu'un autre skateboarder, sans doute collaborateur!



• ALLIE RÉFLEXION  
ET ADRESSE.  
• VRAIMENT DIFFICILE

• MANQUE D'ACTION.  
• RÉALISATION INDIGNE  
D'UNE MEGADRIVE



Pour atteindre les bombes de peinture, car la vôtre est limitée, il va falloir faire "des pieds et des mains"!

Escalade périlleuse au milieu des monstres!

Tout se joue au millimètre, la moindre erreur et vous recommencez tout!



Bart met ses lunettes et peut alors repérer les extraterrestres. Je vous assure que ce n'est pas Pascal Sevran mais bien un alien! Sentez lui sur la tête et le tour sera joué!

Les nombreux fans des Simpson vont se régaler avec ce jeu qui rend bien l'esprit des dessins animés de leurs héros, même si l'humour qui a fait le succès de cette série n'est pas au rendez-vous. Quant au jeu lui-même, il s'agit d'action/aventure, c'est-à-dire qu'il ne faut pas uniquement faire preuve d'habileté, mais que vous devrez également faire fonctionner vos méninges afin d'accomplir les tâches nécessaires pour passer chaque niveau. Il n'existe aucun jeu de ce type sur la Megadrive; ce genre de jeu se trouve plutôt sur la NES (The Simpsons est, du reste, la conversion d'un grand succès de cette console). Si vous aimez le changement, ce jeu vous plaira sans doute, mais si vous êtes un inconditionnel de l'arcade pure et dure vous serez déçu.

AHL ☺



On ne peut pas dire qu'avec les Simpson, la Megadrive fasse une affaire. Ne serait-ce que du point de vue des graphismes, le jeu aurait très bien pu tenir sur une Master System (il sort d'ailleurs sur cette machine). L'animation est excellente, ce qui est idéal pour un jeu de plates-formes et la difficulté du jeu est indéniable. Ce n'est pas sans mal que l'on passe les niveaux! Nerfs fragiles s'absténir. Pourtant, que serait le jeu sans les Simpson? A mon avis pas grand-chose, bien qu'il y ait suffisamment d'originalité pour que l'on ne puisse trouver aucun challenger! Remplacez Bart par une boule de poils verte, nommez la Hagnagna et le jeu sera un bide. En bref, les Simpson c'est amusant, sans plus.

TSR ☺

**EDITEUR : FLYING EDGE**  
**GENRE : PLATES-FORMES**  
**TAILE CARTOUCHE : 4 MEGAS**  
**DIFFICULTE : DIFFICILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINU : 0**

**GRAPHISMES : 13**  
**ANIMATION : 16**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 12**  
**TOTAL : 70%**

# MEGA DRIVE

RETOUR A  
BARCELONE  
POUR  
LA DREAM  
TEAM!



UNITED STATES OF AMERICA		
PLAYER	POS	NO
MALONE	F	11
BARKLEY	F	14
EHING	C	6
JOHNSON	C	15
JORDAN	G	9
BIRD	F	7
DREYER	F	16
LARSEN	F	14
WILLIAMS	F	13
PIPPEN	G	15
ROBISON	G	12
STOCKTON	G	12

SCORE: 0 TIME: 18:28  
B: MORE STAR C SWAP TEAM START

Profitez des temps morts pour effectuer les changements nécessaires. Au fil du jeu, les joueurs se fatiguent, alors il vous de faire le bon remplacement. Il faut bien sûr tenir compte des caractéristiques de chacun!

# TEAM USA



Superbe smash! Les sprites des joueurs correspondent à la réalité, mais aussi leurs attitudes. Si vous ne connaissez pas les manies des plus grands joueurs US, faites un tour du côté de Canal+, vous verrez alors ce que l'on appelle du basket ball.



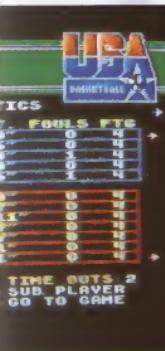
Les fautes, elles aussi, ne sont pas oubliées. Passage en force, marché ou prise de balle trop longue, rien ne sera omis, et tout sera sanctionné. Un bon moyen pour apprendre les règles de ce sport.

**S**i je vous parle d'un sport inventé en 1891-1892 pas un canadien nommé Naismith, que me répondez-vous? Le basket ball, bonne réponse (facile, il y a des photos de basket sur les deux pages!). Bref, cette fois, finies les rencontres entre équipes nationales, on avait déjà donné avec l'excellent Celtics vs Lakers. Maintenant, c'est à l'échelle mondiale que se dérouleront les matches. Chine, Pays-Bas, Espagne, Italie, France, Lituanie, CEE... et bien entendu, les USA, la Dream Team! Toutes les stars mondiales sont réunies! Barkley, Johnson, Jordan, Bird, Divac... et encore bien d'autres! Vous aurez le choix entre un championnat, ou un match simple, entre les équipes nationales, ou alors, à un All Stars Game. Avec cette dernière option, vous assisterez et participerez au choc des Titans, puisque la fantastique équipe des USA sera opposée aux meilleurs joueurs du monde et cela, tous pays confondus. Comment réunir la crème des crèmes sur le terrain!



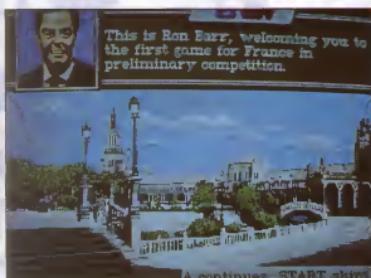
Le lancer franc. Le lancer de la balle se fera selon deux paramètres, la hauteur du lancer, et sa position par rapport au cercle de métal (plus à gauche ou plus à droite). Plus que de l'adresse, il faudra des réflexes.

80%



- UN RÉALISME TOTAL.
- LE SOFT EST COMPLET ET JOUABLE!
- LA FONCTION MAGNÉTOSCOPE.
- LES DIVERSES FORMULES PROPOSÉES.

- LE JEU EST PARFOIS CONFUS.
- LE SYSTÈME DES PASSES EST UN PEU TROP ALÉATOIRE.



Travail impeccable de la défense. Chaque adversaire sera marqué. Le seul moyen de faire un panier, sera de prendre la défense de vitesse, ou de tenter de pénétrer la ligne défensive, tout en évitant le passage en force. On s'y croirait! En bas de l'écran, les fonctions magnétoscopes du jeu. Toute action pourra donc être vue et revue!



## FACE A FACE : TEAM USA CONTRE CELTICS VS LAKERS

Beaucoup de points communs entre ces deux simulations de basket ball. Pourtant, on serait tenté de dire que Team USA est une version plus affinée de Celtics vs Lakers. Techniquement, les deux jeux sont quasi identiques. Peut-être pourrait-on donner un avantage à Team USA, pour ce qui est des couleurs? USA propose cependant plus d'options, ce qui le rend beaucoup plus agréable à jouer. En somme, Team USA, c'est Celtics vs Lakers en version mondiale et légèrement améliorée.



C'est, une fois encore, un grand jeu de basket que nous livre Electronic Arts. A quoi ressemblera le prochain, Bulls vs Lakers? Tout comme pour Lakers vs Celtics, l'attention des concepteurs s'est portée sur le réalisme. On retrouve, par conséquent, les vrais joueurs (nom et sprite correspondants) ainsi que certaines de leurs attitudes spécifiques. Côte à côte, rien à redire, tout y est. A un joueur, ou bien à deux, USA Team est une réussite. Les quelques pages de texte accordées à chaque pays, alors que l'hymne national joue en fond, sont un plus aussi inutile qu'agréable. C'est ce genre de détail qui démarque les grands softs des autres.

T.S.R.



Dans la série des simulations de basket-ball, Team USA ne remportera pas la palme d'or, même si il est réalisé par Electronic Arts, qui, entre autre nous, avait fourni Lakers VS Celtics. Assez complet au niveau des a-côtés du jeu, les détails sur les équipes et surtout ceux sur leur pays d'origine, sont hyper balisés. On pourrait même croire, à certains égards, que Team USA est une vraie base de données géographiques et politiques. C'est durant le jeu, que nos espoirs sont déçus. Il est vrai que les sprites des différents joueurs sont plutôt imposants, mais leur déplacement sur le terrain est assez lent. De ce fait, il est pratiquement impossible de prendre l'adversaire de vitesse, même en alignant passe après passe. Peu maniable, Team USA est sûrement la moins bonne simulation de basket sur Megadrive.

J'm DESTROY

EDITEUR :  
ELECTRONICS ARTS  
MACHINE :  
MEGADRIVE FRANÇAISE  
GENRE :  
SIMULATION SPORTIVE  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1  
NOMBRE DE JOUEURS :  
1 OU 2

GRAPHISMES : 15  
ANIMATION : 14  
MANIABILITE : 13  
SON : 15  
TOTAL : 80%

# MEGA DRIVE

## QUETE INOUBLIABLE POUR UNE FEE DU LOGIS !

# TWINKLE

quelque part dans l'univers, les différentes forces connues de l'espèce humaine se battent en duel. Preuve que sur Terre et peut-être ailleurs, tout ne va pas pour le mieux. Car lorsque le Ying et le Yang entrent en collision (c'est une image), tout devient incontrôlable. Les guerres se multiplient avec les dramatiques conséquences que l'on sait, les gens ne se parlent même plus, ils se haisent, s'épient et en viennent même parfois à s'entretuer! Mais qui donc est responsable de tout cela? Pourquoi les valeurs symboliques de l'Homme se sont-elles effondrées? Pourquoi le Bien et le Mal, qui régissaient jusqu'alors la vie de l'Humanité, se sont-ils brusquement "rentrés dedans" pour ne laisser qu'un chaos indescriptible. Car ça n'y paraît pas, mais quand vous n'avez plus aucune notion de distinction entre deux actions, à savoir si vous devez l'accomplir ou non, cela devient vraiment le bordel le plus complet. C'est ainsi qu'une fée a été rappelée en dernier recours par la Reine des fées, qui lui a confié des pouvoirs supplémentaires, afin qu'elle puisse mener sa mission à bien. Il s'agit de retrouver les 3 diamants qui symbolisent les trois forces, ainsi qu'un autre bijou, qui, lui, est l'intrus créé artificiellement pour destabiliser ces trois pouvoirs.



Les bonus de magie que vous pourrez récolter seront matérialisés par ces petites icônes que vous voyez par terre. Vous aurez le choix entre des boules d'énergie blanches ou des feux de dragon assez dévastateurs.



Voici devant vous le tir magique dans toute sa splendeur. Il vous sera des plus précieux si vous voulez affronter les monstres bien plus puissants. Mais ne les utilisez pas à tout bout de champ, car vous n'en possédez que trois. Eh oui, Ouglet's, t'as vraiment rien compris!



Il y a vraiment des supplices très durs et surtout qui me font penser à ceux de Zeldia III. Par exemple, ces boules noires qui vous arrivent dessus sans crier gare. Eh, j'sais d'quo j'sparle, j'tai fini Zeldia III



Voici enfin un monstre digne de ce nom. Je dirais même plus: des monstres! Avec trois têtes, ils vous donneront du fil à retordre. Mais ce ne sera pas bien long. Si vous adoptez une bonne tactique et surtout si vous avez vos trois magies, ce sera du vite fait bien fait!

Ce monstre en pierre est bien seul.

Ah oui! Je comprends! Il a perdu ses petits amis car vous veniez de prendre le chemin de gauche. Si vous aviez pris celui de droite, il y en a trois qui vous seraient tombés sur la tronche. Heureusement qu'on est observateur!



# 85%

# TALE



Ceci représente la carte des lieux où vous pourrez exercer vos talents, et surtout où vous pourrez récupérer les différents diamants qui se trouvent à cinq endroits différents. Si vous faites tout conscientement, vous n'aurez pas de mal à remporter une victoire mémorable!



- L'ANIMATION DE LA PETITE FÉE EST FORMIDABLE.
- LA MANIABILITÉ DU PERSONNAGE EST EXCELLENTE.
- LES MUSIQUES SONT TRES NOMBREUSES ET TRES BELLES.
- LA VARIÉTÉ DES MONSTRES EST NOTABLE.
- LA POSSIBILITÉ DE GAGNER DES CONTINUES EST BIENVENUE.



- ON DÉNOTE QUELQUES RALEMENTS, MAIS TRES PEU.



## FACE À FACE:

### TWINKLE TALE CONTRE ELEMENTAL MASTER

Elemental Master, mon cher Watson! Évidemment, on ne peut que penser à ce jeu sorti il y a quelques mois, et qui nous faisait découvrir un shoot'em up à scrolling multi-directionnel. Là aussi, il y avait un personnage aux multiples pouvoirs qui pouvait ramasser des tas de bonus et augmenter sa puissance. Honnêtement, ces deux jeux se valent.



Tout à fait formidable! Cela faisait belle lurette que l'on n'avait vu un shoot de ce calibre, et en tout cas de ce type. Des départs, il est difficile de ne pas tomber sous le charme, tant notre héroïne répond bien aux moindres injonctions des mouvements du joystick. De plus, à partir du moment où l'on est en panne d'armes supplémentaires, on en trouve tout de suite, sans attendre la Saint Gingling. Avec des tas de monstres différents, qu'ils soient intermédiaires ou non, c'est une grande réussite. On n'est jamais dépayssé. On a toujours quelque chose à faire. Car ce jeu n'est pas très évident à finir, même s'il est vrai que vous ne mettrez pas 3 secondes à le terminer. On n'est pas des sauvages, tout de même!

TRAZOM



Bien que ce jeu ait des allures de jeu de rôle, méfiez-vous en comme de la peste, ce n'en est pas un et il est même loin de l'être. Twinkle Tale est un bête et simple jeu de tir, qui, après réflexion n'est pas si bête et si simple que cela. Vous êtes une petite sorcière et vous vous déplacez dans un monde chaotique, des pierres et des tas de débris pourront vous tomber dessus. Pendant que vous êtes en train d'éviter ces saloperies, d'autres encore plus horribles débarqueront sur l'écran. Tout ceci met de l'ambiance et une très bonne ambiance, car du début à la fin, vous ne lâcheriez plus votre joystick. Sans être d'une qualité exceptionnelle, les graphismes sont agréables. La sorcière se déplace avec rapidité et répond parfaitement. Bref, Twinkle Tale est sympathique et en plus, pas facile du tout.

J'm DESTROY



Dans le château, les couloirs semblent déserts, jusqu'au moment où des fous furieux sortis d'en ou saut où vont vous tomber dessus comme des morts de faim. Allez donc leur expliquer que vous n'êtes pas comestible et que, de toute façon, vous avez prévu un dîner aux chandelles ce soir, avec le Comte Dracula!

**EDITEUR : W.A.S**  
**GENRE : SHOOT'EM UP**  
**TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 MEGAS**  
**DIFFICULTE : MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 3**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 5**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : VARIABLE**

**GRAPHISMES : 16**  
**ANIMATION : 17**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 16**  
**TOTAL : 85%**

# MEGA DRIVE

LA F1  
DANS  
TOUS  
SES ÉTATS!

# FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE



Un fort coup d'œil sur la voiture choisie... Même si elle est un peu "rude", elle n'est pas mal de tout. Surtout si l'on choisit la Ferrari. Malgré l'assassinat "rude" de Bobbi, on parvient cependant à faire la différence entre une F1 et une cochonne! Vous voyez, il c'est une... cochonne... non, non! une F1... enfin...



**60%**



- 20 ET NON PAS 16 CIRCUITS.
- NOMBREUSES OPTIONS EN MODE TRAINING.

- LES SONS SONT RIDICULES.
- L'IMPRESSION DE VITESSE EST MÉDIOCRE.

**L**e moteur chauffe! Etes-vous prêt pour ce nouveau championnat du monde mené d'une main de maître? - Non. - Comment ça "non"? Ah! Je vois, vous avez peur de ne pas être à la hauteur! Rassurez-vous, tout est prévu! Vous pourrez faire des séances d'entraînement contre les pilotes de votre choix (jusqu'à huit) sur les pistes de votre choix, toutes celles du championnat du monde, plus quatre supplémentaires, dont Indiana Polis. Vous décidez même du nombre de tours! Jusqu'à cinquante! A une minute du tour... voyons... ça vous fera presque une heure de course! En sachant qu'il y a seize circuits pour un championnat du monde, cela vous fait, approximativement, seize heures de course! Heureusement que vous n'êtes pas obligé de les faire toutes le même jour! Alors, ça-y-est? Conquis? - Non. - Arrrrrg! Je craque!



HEATHER SELECT

en mode entraînement, vous pourrez choisir un facteur essentiel en pilotage le circuit. Décidez de l'assassinat, de la présence ou de l'absence de piste, de la couverture nuageuse, de près des actions Projet, ah, non pas ça! Heu, à vous de faire la piste et la boîte temps. C'est simple, pour vous mettre sur les cordes, dissez-vous que Dieu, c'est vous! Non à Jappel, on vous servira d'apôtre! Votre bâton est donc tout à troué!

## FACE A FACE : FERRARI CHALLENGE GP CONTRE MONACO GP

Tout d'abord, un mot des atouts proprement dits du Ferrari Challenge. Un choix plus vaste et plus complet de circuits, une dimension technique/ mécanique peu exploitée par le Monaco GP, et enfin, la possibilité de faire des courses sur un plus grand nombre de tours. Notez aussi la possibilité de jouer à deux simultanément sur un circuit. Cependant, il y a un "hic"! La réalisation du soft est nettement, infinitiment meilleure sur Monaco GP. Les quelques avantages du Ferrari Challenge GP sont alors vite oubliés, on aimerait pouvoir jouer en fermant les yeux et en se bouchant les oreilles. Champion de ce duel? Quelle question! Monaco GP!



Avec Super Monaco GP I et II, qui sont le haut de gamme des simulations de baignole et plus particulièrement de F1, il semble difficile qu'un titre, inconnu comme celui-ci, puisse venir

leur faire la nique. En effet, dès les premières minutes de jeu, on s'aperçoit que la mission est encore plus dure et difficile, tant la réalisation de Ferrari est mauvaise. Dans le cockpit de la voiture, et malgré une bonne vitesse de défilement de la route, on n'arrive pas vraiment à parfaitement maîtriser. À l'abord des virages, la voiture ne répond pas correctement, ce qui a le don de m'exaspérer au plus haut point. De plus, les graphismes ne sont pas géniaux non plus. Heureusement que l'on peut y jouer à deux en même temps, sinon ce jeu aurait pu se voir décerner le titre de moins bon jeu du mois.

J'm DESTROY

**EDITEUR : FLYING EDGE  
MACHINE : MEGADRIVE US  
GENRE : COURSE  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
CONTINUS : PASSWORDS**

**GRAPHISMES : 12  
ANIMATION : 12  
MANIABILITÉ : 16  
SON : 12  
TOTAL : 60%**

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

Adresssez vos bons de commandes à

BASE 4 TOULOUSE  
35, rue du Taur  
31000 TOULOUSE

TEL : 62.27.04.40

DETRE VALABLE 2 A TOULOUSE UNiquement  
ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



LES NEWS CD SONT LA  
AFTER BURNER,  
PRINCE OF PERSIA,  
WONDER DOG  
POP'N LAND.....ETC

### NEWS

#### TITRES SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II	799
ZELDA III	699
GREAT BATTLE	499
TORTUES NINJA	749
PARODIUS	749
LEMMINGS	699
CASTELVANIA	599
RUSHING BEAT	699
PRINCE OF PERSIA	499

#### TITRES MEGADRIVE

EVENDER HOLLYFIELD	499
DUEGEONS ET DRAGONS	699
TERMINATOR	549
ATOMIC RUNNER	499
DESERT STRIKE	299
JORDAN VS BIRD	299
BUCK ROGERS	299
DAVID ROBINSON	299

#### LES BONNES AFFAIRES

NOUS AVONS ENCORE DES PROMOS SUR NEC  
TELEPHONEZ NOUS POUR EN SAVOIR PLUS !

NEC SUPER GRAPHX joypad+manette UIMTATE+1941  
LYNX II "BATMAN"+ pare soleil

CTM 64-4 Moniteur Couleur+HP stéréo+Cable périph.

BATTERY PACK UNIVERSEL pour toutes consoles portables

CABLE CPC pour Moniteur CTM 644 AMSTRAD

CABLE CPC + 2 HAUT-PARLEURS

ACTION REPLAY cartouche code pour MEGA DRIVE

MEGA CD  
+ manette PRO 2  
+ PRINCE OF PERSIA cd  
3190 Frs\*

MEGA CD  
+ MEGADRIVE jp  
+ PRO2+1 CARTOUCHE  
2990 Frs \*

MEGADRIVE jp  
PRO 2+ QUACKSHOT  
890 Frs\*

SEGA  
MEGADRIVE

PROMO  
LE MOIS  
DU CD

Nintendo  
SUPER FAMICOM

SUPER  
ADAPTATEUR  
AMERICAIN  
JAPONNAIS  
199 Frs  
PRO ACTION  
REPLAY  
499 Frs

BIENTOT LA MANETTE  
SPECIALE STREET FIGHTER II

BON DE COMMANDE

NOM : \_\_\_\_\_ Pr : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_

TEL : \_\_\_\_\_

DESIGNATION \_\_\_\_\_ PRIX \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

MEGA  
DRIVE

L'UNIVERS DE  
DUNGEONS  
AND  
DRAGONS  
DANS VOS  
MAINS!



En extérieur, tout se fera selon une vue à la Phantasy Star III, sauf que cette fois, les échelles seront respectées. À noter aussi que les monstres ne vous surprendront pas, mais que vous les verrez venir sur vous. Une bonne raison d'apprendre le cri de gloire de nombreux d'aventuriers (qui se reconnaîtront au passage) : "on fait demi-tour".



# WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

Tout commença un beau jour où le sieur et duc Hector Barrick, dut faire retraite dans son vieux château familial fortifié. Avec lui, toute son armée attendait... Sous les remparts, l'armée gobeline se déchaînait. Qu'est-ce qu'un gobelin? Ma foi, il s'agit d'un être humanoïde semblant être le fruit d'une incongrue liaison entre un troll et Patrick Dupond. Bref, trêve de leçon de zoologie, je reprends mon histoire. Où en étais-je? Ah, oui! Le siège! Tout allait donc au plus mal pour le camp des Barrick. Non, non, pas pourrir! Rika Zarai n'est pas là! Mais si je m'interromps toujours, je ne vais jamais arriver à la fin! C'est alors qu'une faille s'ouvrit dans la voûte céleste... L'armée gobeline disparut, engouffrée dans le vaste trou noir qui la surplombait, mais le château et tous ses habitants, furent eux aussi engloutis! Le voyage dans les ténèbres fut-il long, fut-il court? Nul ne saurait le dire! Mais ce qui est sûr maintenant, c'est que le château se trouve au milieu d'une contrée hostile. Il est temps d'explorer les lieux! Composez votre équipe et partez à l'aventure!

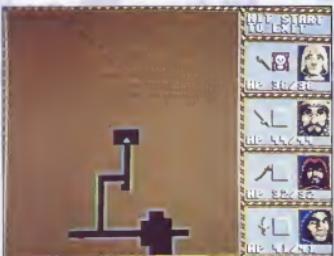


Lorsque vous rencontrerez des humains, vous pourrez avoir l'occasion de tenir la conversation. Enfin, conversation à sens unique puisque, comme dans tous les jeux de ce genre (et c'est là que l'on distingue jeu d'aventure et jeu de rôle) vous vous contenterez de lire le texte défilant à l'écran. Attention anglophones! Tous les textes sont en anglais! Mais on peut faire sans.



A l'entrée de la première grotte, c'est un dragon rouge qui vous attendra de flamme ferme. N'oubliez surtout pas d'acheter des armes avant de quitter la ville, et une fois ici, dites-vous qu'il est toujours possible d'équiper le dragon en allant plus vite que lui.

80%



Composez la carte, au fur et à mesure de vos déplacements. Dès que vous changerez d'étage, le précédent s'effacera et tout sera à refaire. Lorsque l'on sait qu'il y a des escaliers un peu partout et que le niveau où vous jouez ne possède aucun nom distinctif (genre level 1 ou A) vous n'êtes pas sorti de l'auberge, parole de gnom!

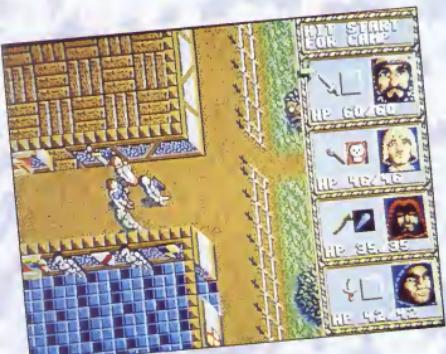


Une fois au cœur des labyrinthes, changement de vue! Tous est ici en 3D, les murs comme les monstres! Dommage qu'une si petite fenêtre soit réservée à cette nouvelle vue qui, malgré une animation douceuse, vaut le coup d'œil.

- DEUX VUES DE JEU DIFFÉRENTES.
- LA LONGUEUR DE L'AVENTURE.
- LA POSSIBILITÉ DE CRÉER SON ÉQUIPE.
- DE NOMBREUSES OPTIONS AUTOUR DU JEU.



- DES GRAPHISMES PEU SOIGNÉS.



Encore un combat! On pourra au passage admirer la variété des rencontres. Il y a là tout le bestiaire D&D. En extérieur, les combats n'auront pas cette allure, mais seront plus dans la lignée de Buck Rogers (cf Joypad 7).



BARRON PICKED UP THE MEDALLION

## FACE A FACE : WARRIORS OF THE ETERNAL SUN CONTRE PHANTASY STAR III

WOTES n'a certainement pas les qualités techniques d'un PSIII. Les photos vous le montrent. Pourtant, WOTES a le charme de la variété puisqu'il combine des vues à la PSIII, ainsi qu'à la Shining in the Darkness. Mais à la variété des vues, répond la variété des histoires possibles chez PSIII. Alors que dans PSIII les combats se succédaient, sans que l'on puisse s'y soustraire, on peut cette fois jouer la carte de la fuite, s'y l'on est assez adroit. Mais est-ce suffisant pour délaisser son PSIII?



Avec WOTES, vous avez un jeu d'aventure qui en cumule, en fait, plusieurs par la forme. Labyrinthes en 3D à la Shining in the Darkness (l'animation de ce dernier étant nettement supérieure à celle de WOTES), enquêtes à la PSIII et combats à la sauce Buck Rogers, c'est-à-dire où vous déplacez chacun de vos personnages dans la mêlée. Même s'il n'est pas d'une difficulté décanteante, ce soft a le mérite d'être long, et le scénario, essence même du jeu d'aventure, les autres jeux ayant oublié depuis longtemps ce qu'est un scénario, est intéressant car loufoque. Techniquement, le tout est moyen, mais une fois lancé dans l'aventure, on oublie et l'on pardonne tout.

T.S.R.



Pratiquant moi-même les jeux de rôle de manière courante pour ne pas dire quotidienne, je dois dire que dans ce jeu, l'ambiance des vrais RPG est respectée; la formation des suivants, et les montées en niveaux sont tout à fait conformes aux règles officielles de cette bible des jeux de rôle. J'ai particulièrement apprécié le double mode de vue: ainsi, de mode trois-quarts on passe à un mode plus classique en 3D. Les combats sont ce qu'il y a de plus agréable et plein d'options se présentant à vous lors de ces derniers. Bourré de bonnes idées, et bénéficiant d'un droit de regard de chez TSR (amusante coïncidence, TSR est non seulement un testeur, mais aussi une boîte d'édition de jeux de rôles), ce jeu vous fera passer de bons moments en attendant les versions US de Shining force et PS IV.

Greg

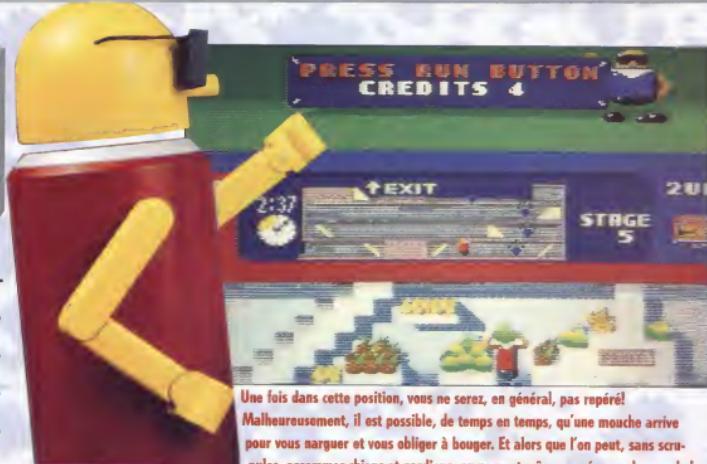


**EDITEUR : SEGA  
MACHINE :  
MEGADRIVE FRANÇAISE  
GENRE : AVENTURE  
TAILLE CARTOUCHE :  
8 MB  
DIFFICULTÉ : FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUE : SAUVEGARDE**

**GRAPHISMES : 14  
ANIMATION : 14  
MANIABILITÉ : 15  
SON : 12  
TOTAL : 80%**

PC ENGINE

LES FRERES  
BONANZA,  
CAMBRIOLEURS,  
PAS  
GENTLEMEN!



Une fois dans cette position, vous ne serez, en général, pas repérés! Malheureusement, il est possible, de temps en temps, qu'une mouche arrive pour vous narguer et vous obliger à bouger. Et alors que l'on peut, sans scrupules, assommer chiens et gardiens, on ne peut même pas écraser la mouche!

# BONANZA BROS



Un niveau bonus! Ramassez en un temps limité, en évitant les ronds de lumière des projecteurs, les sacs d'argent. Pour le vainqueur 10000 points!- Youpi!- Pour le perdant un passage à tabac par quatre policiers!- Ah?... Réflexion faite, je ne sais pas si je vais jouer!

Les frères Bonanza ont une passion commun dans la vie. Certaines personnes aiment les pots de yaourt, d'autres collectionnent les timbres, d'autres encore affectionnent les grillé-pain, mais les frères Bonanza, eux, sont les pros du cambriolage. Ils sont bien décidés à mettre la ville sans dessus-dessous. Passant par tous les endroits recélant quelques richesses, aussi menues soient-elles, les frères passent de la banque à la bijouterie, du casino au yacht pour aller jusqu'en Egypte piller les Pyramides. Sans "foie" (ils ont subi l'ablation) ni "l'oeil" (ils l'ont mangée à Noël), les deux frères pénètrent, arme au poing, les forteresses les mieux gardées du monde, celles où l'on trouve les plus grands trésors.



73%



Devant le frère Bonanza, l'un des objectifs de la mission. Une fois débloqué, vous aurez le droit d'attendre

le rire sardonique du voiturier s'apaiser. Le rire est si bien que l'on se presse de trouver d'autres trésors pour le seul plaisir de l'entendre à nouveau.

Las presses n'ont pas été oubliées dans cette adaptation du jeu de SEGA. Vous pourrez à nouveau écraser vos ennemis,

même deux à la fois!  
Youpia boum!  
Y'a d'la joie dans l'air!



- LE JEU SE FINIT TROP VITE.
- L'ACTION EST TRES RÉPÉTITIVE.
- POURQUOI UN ÉCRAN SI PETIT EN MODE 1 JOUEUR?



- JOUER À DEUX SIMULTANÉMENT EST HYPER AMUSANT.
- LA BANDE SON EST GÉNIALE.
- LES DÉTAILS AMUSANTS SONT NOMBREUX.



Ravidi, dans une étonnante précision, nos amis de la race canine. Quel ineffable plaisir de leur tirer dessus (pour les assommer bien sûr).

Post-Dre est-il à une étape de vaincre tous les facteurs d'Europe?

La lumière est donc faible!  
Les Bonanza Brothers sont d'anciens facteurs,  
les d'être attaqués par les chiens!



Voici incontestablement la meilleure adaptation sur console du jeu d'arcade de Sega. Bonanza Bros est un jeu très sympa, surtout lorsque l'on y joue à deux!

L'ambiance est alors géniale, et les musiques, ainsi que les sons d'une manière plus générale, contribuent à donner cette bonne ambiance. Cependant, le jeu se finit trop facilement malgré les douze niveaux et il n'y a guère de raison pour y retourner. Au chapitre des défauts, la maniabilité qui n'est pas optimale, surtout dans les moments les plus délicats. Idéal pour passer un excellent moment avec un copain (ou une copine), Bonanza Bros n'est certainement pas le titre de l'année sur cette console.

T.S.R.



Les frères Bonanza débarquent sur CD Rom et je ne vais pas me

rouler par terre de joie! En effet, ce jeu ne m'a jamais passionné malgré un réel intérêt lorsque l'on y joue à deux. Dans ce cas, l'écran séparé en deux parties rend le jeu hyper fun! Bien sûr, les graphismes sont ultra kitchs et dépolis mais cela est fait exprès! La présente version propose quand même des graphismes stylé Ray-Tracing bien colorés en ce qui concerne les personnages. Le jeu est intéressant dans son enjeu, mais je n'arrive pas à y accrocher plus loin que trois niveaux. Au moins, l'ambiance très humoristique est toujours présente sur cette version qui comprend aussi de belles petites digits sonores. Bonanza Bros, on aime ou on déteste.

Olivier



**EDITEUR :** NEC AVENUE  
**MACHINE :** SUPER CD ROM 2  
**GENRE :** ACTION  
**DIFFICULTE :** FACILE  
**NOMBRE DE NIVEAU :** 12  
**NOMBRE DE DIFFICULTE :** 2  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1 OU 2  
**CONTINUE :** 6

**GRAPHISMES :** 13  
**ANIMATION :** 16  
**MANIABILITE :** 13  
**SON :** 17  
**TOTAL :** 73%

PC ENGINE

TOUCHE  
PAS À  
MON ILE !



82%

Les fruits tels que les bananes, les cerises, les kiwis, etc., vous permettent de vous ressourcer et surtout de faire remonter la jauge placée en haut de l'écran à gauche. Si vous n'attrapez pas, celle-ci diminue progressivement jusqu'à zéro fatigique. C'est alors la partie d'une vie (sur trois) sur cette barre symbolique votre état de santé.



Certains ennemis sont plus coriaces à tuer puisqu'il faut s'y prendre à deux fois. En ce qui concerne ce petit escargot qui se la joue un peu, pas de problème, il est lamentablement statique, il attend votre projectile!



# NEW ADVENTURE ISLAND

Jerry, l'homme à la casquette et au maillot en feuilles de bâchab se promène dans la nature verdoyante! La Fontaine n'aurait pas fait mieux! Il trouve un œuf, paf! (s'appelle "Jerry et son œuf")

**A** lors, vous connaissez tous l'histoire d'Adventure Island? La nouvelle histoire, pas l'ancienne! Dans le premier épisode sur NEC, la princesse Leilani avait été sauvée par notre héros dans un jeu d'aventure-action connu aussi sous le nom de Wonderboy sur d'autres standards japonais! Depuis, c'est la soeur de la princesse, Tina, qui a été enlevée par le terrible et puant Evil Witch Doctor. Comme vous étiez sur le point de vous marier avec Tina, vous voilà dans le caramel mou jusqu'au cou, un grand moment de solitude humaine! Vous décidez donc de partir à la recherche de Tina pour de nouvelles aventures dans huit îles complètement délirantes! Du fait que paraissait une suite sur Super Famicom, NES et Game Boy, la PC Engine se devait de posséder cette nouvelle aventure. Disons qu'il s'agit davantage d'une version action pure du premier épisode, que d'une suite, puisqu'il n'y a plus un seul élément d'aventure. On retrouve les éléments qui font d'un jeu de plates-formes ce qu'il est, avec quelques originalités comme le skate-board qui permettra à certains de gagner du temps et à d'autres de se planter contre un rocher, question de goût! Le but est d'aller le plus loin possible en survivant. Et comment survivre? C'est simple: il suffit d'attraper tous les fruits qui apparaissent sur votre passage afin de garder la jauge de points de vie toujours à son maximum. Si vous n'attrapez pas de fruits, la jauge diminue à vue d'œil, attention danger!

Maintenant, Jerry n'est plus déarmé, il ne se balade plus les mains dans les poches. Il peut lancer sa hache soit devant, il en a une cargaison illimitée...





Tiens!, un deuxième œuf qui s'est brisé lors du passage de Jerry et qui a laissé apparaître un kate-board! Ça va nettement plus vite comme ça! offrez-vous copemant des obstacles qui, du coup, arrivent plus vite!

- DE SUPERBES GRAPHISMES COLORÉS ET VARIÉS.
- UNE AMBIANCE CARTOON BIEN SYMPATHIQUE GRACE AUX PERSONNAGES ET AUX MUSIQUES.
- UN CHALLENGE BIEN DOSE.



Plusieurs armes sont à découvrir tout au long du chemin comme le boomerang ou encore la lance. Un véritable arsenal qui va faire pâlir les ennemis de peur.

- UN INTÉRÊT LIMITÉ PUISQU'IL NE S'AGIT QUE D'UN JEU DE PLATES-FORMES DÉNUÉ DE TOUTE SORTE D'AVENTURE.
- PAS DE GROS PIEGES ORIGINAUX, DES ACTIONS UN PEU RÉPÉTITIVES PARFOIS.



Dans cette grotte, le scrolling différentiel du décor donne bien l'impression de profondeur. Un régal pour les yeux!



## FACE A FACE : NEW ADVENTURE ISLAND CONTRE PC KID 2

New Adventure Island étant plus récent, il bénéficie de graphismes et de musiques d'une meilleure qualité que ceux et celles de PC Kid 2. Il est vrai que les graphismes de PC Kid 2 sont moins bons mais je préfère les thèmes musicaux de ce dernier qui sont bien plus rigolos (et puis, le thème de la série PC Kid, c'est quelque chose pour les aficionados!). En ce qui concerne l'intérêt, pas d'hésitation possible, c'est PC Kid 2 qui l'emporte de loin. Il possède en effet beaucoup plus d'originalité mettant votre sagacité et votre dextérité en avant. On peut même se risquer à dire que PC Kid 2 n'est monté que sur une suite de trucs délirants et originaux pour un jeu de plates-formes; ce n'est absolument pas le cas de New Adventure Island qui me semblerait, finalement, davantage destiné à un public jeune. De plus PC Kid 2 n'est pas linéaire. Pas de problème donc: New Adventure Island est plus beau mais PC Kid 2 est 100 fois plus intéressant.



Les jeux de plates-formes (avec les Shoot'Em Ups) ont toujours reçu chez moi un accueil favorable. De plus, lorsque c'est à une boîte comme Hudson que nous le devons, c'est encore mieux, voire le parfait complet. Effectivement, New Adventure Island ne dépôt pas une cacahuète. Ce titre, même s'il est un peu simple et facile à terminer, reste remarquable quant aux trouvailles et aux graphismes que l'on peut y trouver. Entre les plates-formes mouvantes, les monstres que vous devez aligner, les fruits que vous devez bouffer pour rester en vie, les armes et les moyens de transports peu communs que vous devrez emprunter, vous aurez toujours le sourire aux lèvres. D'autant plus que la réalisation est vraiment bonne. A part quelques ralentissements intempestifs, tout, dans Adventure Island II, est séduisant.

J'm DESTROY ☺



Le jeu débute exactement comme la version Super Famicom mais change dès le deuxième sous-niveau. Il reste quand même globalement identique aux autres versions, c'est-à-dire plates-formes pures et dures sans autres formes de procès. On avance, on récolte des fruits et that's all folks! Je ne me plains pas trop, j'aime ça! Mais j'aime aussi les petites originalités qui font de Super Mario World et ses clones un super jeu du même genre. Pas de critique pour les graphismes, superbies de couleurs et de beauté, aussi bien pour les décors que pour les personnages aux sprites bien grands comme j'aime! L'animation reste potable et les scrollings différentiels de la grotte (entre autres) ne ralentissent pas, c'est bon signe! Un jeu est à destiné aux plus jeunes et aux fadas de plates-formes bêtes et méchantes!

OLIVIER ☺

**EDITEUR : HUDSON SOFT**  
**GENRE : PLATES-FORMES**  
**TAILE DE LA CARTE : 4 MB**  
**DIFFICULTE : MOYENNE**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 8**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINU : NON**

**GRAPHISMES : 18**  
**ANIMATION : 17**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 16**  
**TOTAL : 82%**

# PC ENGINE

LA GUERRE  
INTERSIDÉRALE  
RECOMMENCE!



En cas de danger, sachez utiliser la manière forte! Cette arme ne dure que peu de temps, mais facilite le travail face aux divers boss. Une bonne raison pour la garder le plus longtemps possible.



Les boss sont à détruire en deux fois. Vous les rencontrerez donc une première fois dans le jeu, ils s'enfuiront et vous les retrouverez plus tard.

Le premier tir enlève le casque, le second coupe la tête en douceur.

# 84%

# SOLDIER BLADE

**V**ous prenez paisiblement votre café, c'est vrai, vous aimez être tranquille, lorsque vous savourez votre café. C'est alors que tout est arrivé... Une lumière à l'horizon, un flash; vous avez compris, avez fait tomber votre tasse et êtes parti. Il est maintenant 11 heures. Assis dans votre vaisseau de chasse, vous êtes en route vers un système solaire qui n'a pour vous plus rien d'étranger. Des souvenirs, ressemblant à des cauchemars, se présentent devant vos yeux rougis par une nuit et un réveil agités. Devant vous, les vaisseaux ennemis se mettent en formation. Vous êtes calme et sûr de vous, le combat va bientôt s'engager. Ils regretteront bientôt de vous avoir pris en photo le matin, au petit déjeuner; alors que vous n'étiez pas rasé. C'est vrai, vous aimez bien être tranquille en buvant votre petit café.



Comme dans tout bon shoot them up, il faut savoir trouver l'astuce. Ici, pas d'inquiétude, en suivant ces vaisseaux énormes et en tirant en continu, les choses se passeront bien. Il n'y a pas de problème.



Malgré leur nombre, ne vous laisser pas intimider! L'avantage de ces vaisseaux, s'ils se présentent en formation, c'est qu'il existe toujours une bonne place pour les détruire tous!





Encore un shoot them up pour la PC Engine mais/et un assez bon. Décidément, ce genre de jeux adore la PC Engine! Malgré le peu de variété des armes, le jeu se révèle, à la longue, plutôt agréable. Sans doute est-ce dû à l'animation d'une incroyable fluidité et aux musiques qui ont la pêche! Rien pourtant de véritablement transcendant dans ce shoot them up à scrolling vertical. Rien d'extraordinaire dans le design des ennemis, ni dans les décors de fond, qui font parfois preuve d'une attristante pauvreté. Si vous voulez du bon shoot them up, allez donc du côté du CD Rom et rendez-vous avec un *Gate Of Thunder* (eh oui, je n'en déments pas!).

T.S.R. 



Après Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier, voici Soldier Blade, le quatrième épisode de cette série légendaire. La réalisation de ce shoot them up est aussi bonne que celle des précédents épisodes, ce qui n'est pas une mince référence. Les fous de la gâchette vont s'éclater une fois de plus, même s'il n'y a pas grand chose de neuf dans ce jeu, mais il faut bien reconnaître que c'est le cas de la plupart des shoot them ups sortis récemment. Cela dit, en dépit de ses qualités, Soldier Blade ne saurait égaler le génial Gate of Thunder du même éditeur, qui est pour moi la référence sur NEC et sans doute toutes machines confondues. Mais ce n'est pas une raison pour boudier une bonne occasion de casser de l'alien, pas vrai?

AHL

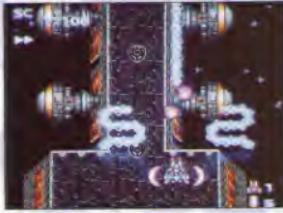


## • UNE ANIMATION D'ENFER.



- RIEN DE NOUVEAU POUR UN STU.
- GRAPHISMES TRES "CLASSIQUES".

# FACE A FACE SOLDIER BLADE CONTRE GUNHED



Gunhed et Soldier Blade ont vraiment un air de famille, ce qui n'est pas étonnant dans la mesure où ils font partie de la même série et qu'ils ont sans doute été réalisés par la même équipe. Toutefois, j'ai une très nette préférence pour Gunhed qui offre un plus grand intérêt de jeu et puis ce dernier était vraiment un shoot them up exceptionnel à l'époque de sa sortie, alors que Soldier Blade ne révolutionne plus rien du tout aujourd'hui. Une victoire incontestable du vieux classique!

**EDITEUR :** HUDSON SOFT  
**GENRE :** SHOOT THEM UP  
**TAILE DE LA CARTE :** 4 MEGAS  
**DIFFICULTE :** FACILE  
**NIVEAU DE DIFFICULTE :** 1  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**CONTINUES :** INFINIS

**GRAPHISMES : 13  
ANIMATION : 19  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
TOTAL : 84%**

# PC ENGINE

**RENTREZ  
DANS  
LA PEAU  
D'UN  
VAN DAMME !**

# THE KICK BOXING

André Panza détient le titre, la ceinture de champion du monde, celle dont vous rêvez pour tenir votre dernier 501... Avant de l'affronter, il va falloir gravir les échelons, et monter sept niveaux, posséder sept titres ! Mais obligé de reconquérir le titre en jeu ! Une défaite, et c'est le double de travail. Si vous voulez maîtriser les techniques de combat, faites tout d'abord un saut à l'entraînement. Là, vous apprendrez à utiliser vos coups. Il ne vous restera plus qu'à appliquer la théorie une fois sur le ring ! Les coups de pieds risquent de voler bas, si vous n'êtes pas un pro, prévoyez dentier (pour après le match) et casque intégral (pour pendant le match).

Choisissez votre adversaire en fonction du titre qu'il possède. Attention, certaines adversaires ne sont accessibles qu'une fois un titre spécifique en poche. Eh oui Panza, ce n'est pas pour tout de suite !



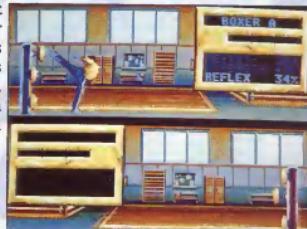
Vous l'avez reconnu, voici le célèbre jeu micro Panza Kick Boxing. Enfin, un jeu vidéo consacré aux sports de combat ! Ce n'est pas encore le top du top, mais c'est toujours ça ! L'animation restitue les mouvements avec un grand naturel, ce qui donne une note, non déplaisante de réalisme. Malgré le super CD, les bruitages ne sont pas encore, eux non plus, fantastiques. En ce qui concerne le niveau de difficulté du jeu, il est moyen. Pour atteindre Panza, sept titres à conquérir, et les cinq premiers ne posent absolument pas de problème. En attendant mieux, pourquoi ne pas se contenter de The Kick Boxing ? Mais pourquoi ne pas aller voir un bon jeu de baston non plus ?

TSR

• RÉALISME DE  
L'ANIMATION.

• ON NE SE DÉPLACE  
QUE DE GAUCHE À  
DROITE (ET DÀ G)  
MAIS PAS DE HAUT  
EN BAS.

• LE NOMBRE DES  
BOXEURS EST  
RESTREINT.



Séance d'entraînement pour boxeur de choc ! Le coup de pied magique, celui qui en deux coups terrasse l'adversaire. Encore faut-il le placer au bon moment ! Il est encore plus simple d'utiliser les poings pour mettre KO.

Tous les combats se dérouleront en rounds d'une minute. Il n'est pas question, ici, d'être sauvé par le "pong", puisque pendant le décompte du KO, le chrono est arrêté. Pas possible de faire hurler votre adversaire de rage !

**EDITEUR : MICROWORLD  
MACHINE : SUPER CD ROM2**

**GENRE :**

**SIMULATION SPORTIVE**

**DIFFICULTE : MOYENNE**

**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**

**NOMBRE DE JOUEURS : 1**

**CONTINUE : SAUVEGARDE**

**GRAPHISMES : 14**

**ANIMATION : 16**

**MANIABILITE : 15**

**SON : 13**

**TOTAL : 79%**



# MASTER SYSTEM

LE GRAND  
VIZIR  
ET SA  
VIZIRETTE !



# PRINCE OF PERSIA



Le premier objectif est de retrouver votre épée. Avant de vous torturer et de vous jeter au fil fond du donjon, les gardes du Vizir ont pris votre épée et l'ont cachée dans un endroit du premier niveau. A vous de la retrouver. Cette épée est nécessaire pour pouvoir passer le premier niveau; pour cela, un garde doit être vaincu et ne pourra l'être qu'avec l'épée.

Encore un grand moment de solitude humaine alors que des centaines de salles sont à parcourir! Il ne faut pas rêver les moins dans les poches car l'heure tourne! Vous avez exactement 60 minutes pour rejoindre la princesse, pas une de plus.



91 %

Pourquoi faut-il toujours que l'on sépare les gens qui s'aiment? C'est sur ce constat alarmant que s'ouvre Prince Of Persia. En effet, alors que le Roi de Perse est parti en guerre, le Grand Vizir qui a pris l'intérim du pouvoir a décidé de tomber amoureux de la fille du Roi, la princesse. Malheureusement, il y a un hic: ils sont deux sur le coup! Un soldat de la garde rapprochée du roi veut lui aussi obtenir les faveurs de la princesse (tiens, ça me rappelle quelque chose du côté d'une principauté dans le sud de la France!) La princesse refuse catégoriquement les avances du Vizir; par contre, le soldat... mhhh! Le Vizir n'est pas content du tout car plus que l'amour qu'il porte à la princesse, c'est surtout le désir de gouverner un jour la Perse qui le passionne! Il kidnappe la Princesse, la jette dans une chambre de son palais et lui laisse une heure pour accepter ses avances; si elle refuse, il lui coupera la tête! Pendant ce temps, le petit soldat voulant venir au secours de sa bienaimée se fait attraper par les gardes du Vizir et jeter dans son donjon. Le voilà déarmé et roué de coups. Il n'a qu'une heure pour retrouver son arme, tuer tous les gardes, se sortir du donjon, délivrer la princesse, tuer le Vizir et acheter un billet d'avion pour la lune de miel! Le genre de truc facile pour un héros comme vous! Ah oui, j'oubliais de vous dire: le vaillant soldat c'est vous! Vous contrôlez votre personnage et devez le mener à travers des dédales de couloirs et de labyrinthes. Il faut courir contre le temps, sauter au-dessus des pièges, éviter les dalles qui se dérobent sous vos pieds, foncer pour passer sous les grilles qui se referment rapidement, etc... Le personnage et les décors sont vus de profil avec un effet de profondeur et le scrolling est multidirectionnel. Un jeu d'aventure et d'action immense que vous pourrez reprendre plusieurs fois grâce à un système de mots de passe.

Les graphismes sont potables pour la Master System mais c'est surtout l'animation du personnage qui est du jamais vu sur la console 8 bits. On dirait un véritable humain ça c'est du réalisme!



Votre personnage peut courir, avancer, sauter et tomber! Ici, il semblerait que vous ayez loupé une marche!



Une des actions intéressantes de Prince Of Persia est de pouvoir s'accrocher et se pendre aux rebords. Cela permet d'éviter de tomber de trop haut et de se rattraper in-extremis lors d'un saut dangereux.



Ce grand succès sur micro est désormais disponible sur presque toutes les consoles et personne ne s'en plaindra. Les possesseurs de la Master System vont enfin pouvoir s'éclater avec ce grand classique de l'arcade/aventure, d'autant plus que la réalisation de cette version est vraiment excellente. Les graphismes sont soignés, mais c'est surtout l'animation qui a fait le succès de Prince of Persia et chaque mouvement de votre personnage est un plaisir pour les yeux. Ce n'est pas un challenge facile qui vous attend et il va falloir sérieusement s'accrocher pour venir à bout de ce jeu, mais vous serez très motivé par l'ambiance très particulière de ce jeu et par son action très prenante, qui ne vous laissera pas un instant de répit. Un must qu'il ne faut rater sous aucun prétexte.

AHL



Chaque fois, c'est le même constat: la Master System n'est pas encore morte, loin de là! Les programmes se suivent et se ressemblent dans leur qualité. Prince of Persia est un petit bijou que vous ne pouvez ignorer (sauf si vous n'aimez pas du tout ce genre de jeu original) tant sa jouabilité et sa durée de vie sont excellentes. Vous passerez un bon moment avant de finir ce jeu, même avec le système de mots de passe. Les graphismes sont beaux mais c'est surtout l'animation du personnage qui est excellente. On a vraiment l'impression de voir un humain se déplacer tant le réalisme et l'inertie ont été travaillés. Comme le jeu est original et sans précédent, que sa réalisation graphique et sonore est parfaite, je vois difficilement comment il serait possible, à la rentrée, de l'éviter.

OLIVIER

• UN JEU ORIGINAL, DU JAMAIS VU DANS LA LOGIQUE DE LA MASTER SYSTEM.  
• L'ANIMATION DU PERSONNAGE M'A FAIT PLEurer TANT ELLE EST REALISTE!  
• UNE DUREE DE VIE IMPORTANTE.



• LES GRAPHISMES AURAIENT PU ETRE ENCORE PLUS REUSSIS



Outre les plates-formes, il faudra se battre pour avancer dans Prince of Persia! De nombreux combats vous feront utiliser votre épée à plusieurs reprises.

Les squelettes sont plutôt vifs eux aussi. Il ne leur reste pourtant pas beaucoup de peau sur les os!



**EDITEUR : DOMARK**  
**GENRE : AVENTURE/ACTION**  
**TAILE CAROTUHE : 2 MEGA**  
**DIFFICULTE : DIFFICILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINU : PASSEWORD**

**GRAPHISMES : 16**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 16**  
**TOTAL : 91%**

# MASTER SYSTEM

HASTA LA  
VISTA,  
BABY !

Les graphismes sont extraordinaires  
pour une Master System.  
Jouez plutôt sur ce cliché.



92%

Il faut tout d'abord foncer vers  
l'entrée souterraine  
du complexe Skynet. Un aéronef ennemi  
vous survole en rase-motte et vous bombardant  
de bombes accrochées à des parachutes.  
Veuillez surtout à ne pas gâcher  
de points de vie, ici.  
Vous en aurez tellement besoin plus loin!



Des scènes digitalisées  
présentent les niveaux  
pour donner une  
ambiance bien réelle.



# TERMINA

La version Master System de Terminator sort en même temps que la version Megadrive; cette fois, il n'y aura pas de jaloux! L'action débute en 2027 alors que la Terre est en proie à une guerre terriblement violente entre les machines et les humains. Tout à débuté en 1992 alors qu'une entreprise découvrait une nouvelle génération de puces électroniques. Le réseau Skynet, un ordinateur géant, fut alors mis en service. Skynet pris rapidement le pas sur ses propres concepteurs, tous humains. Se rendant compte de la bourse, les ingénieurs (pas toujours très fins!) décidèrent de déconnecter Skynet. Ce dernier ne se laissa pas faire et prit même les devants en déclenchant une guerre nucléaire qui dévasta la planète, lui permettant ainsi de prendre le pouvoir d'une Terre plongée dans le chaos. En 2029, une résistance humaine farouche mène la vie dure aux forces cyborgs de Skynet. Cette résistance a un redoutable chef: John Connor. Sur le point de se faire déborder, Skynet a l'idée géniale d'envoyer dans le passé l'un de ses meilleurs éléments: le Terminator T-800. Son but est de tuer Sarah Connor, la future mère de John, afin, justement, d'éviter cette naissance dans le futur. Mais Kyle Reese, le meilleur ami de John, ne l'entend pas de cette oreille, il veut empêcher cela. Le jeu peut commencer! Kyle doit pénétrer dans le complexe Skynet et y détruire l'ordinateur central, trouver la machine à remonter dans le temps et aller en 1984 pour protéger Sarah Connor des griffes du Terminator. Tout ça va se terminer par une grande baston dans une usine d'informatique, entre Kyle Reese et le Terminator, ce dernier devant logiquement terminer le jeu, écrasé sous une gigantesque presse hydraulique!





# TERMINATOR

Il ne vous reste que 15% de vie, alors faites un peu attention, que diable! Les niveaux sont peu nombreux mais tellement longs et difficiles que vous allez devoir économiser pas mal de pourcentages.

À signaler que votre pourcentage revient à 100% à mi-niveau.

- DES GRAPHISMES ÉPOUSTOUFLANTS, UNE AMBIANCE QUI REPREND ADMIRABLEMENT CELLE DU FILM.
- UNE DURÉE DE VIE BIEN PLUS LONGUE QUE POUR LA VERSION MEGADRIVE.
- UNE ANIMATION QUI NE RALENТИ PAS.



- UNE MANIABILITÉ QUI PECHÉ UN PEU AU DÉBUT DU JEU.
- UN JEU PEUT-ÊTRE UN PEU TROP DIFFICILE.

La seule arme que vous possédez au départ est un chapelet de grenades offensives en quantité illimitée. Ces grenades ne se révèlent pas vraiment pratiques vu le nombre d'ennemis qui foncent sur vous. Vivement la fin du premier niveau, vous pourrez vous munir d'un superbe gros fusil mitrailleur bien balisé. Malheureusement, lors de votre voyage dans le passé, vous ne pourrez utiliser qu'un flingue...



Ça canardé sec dans le coin!  
Baissez-vous et attendez que la vague de balles soit passée!



Les possesseurs de Master System peuvent se féliciter en cette rentrée, un superbe jeu d'action leur est proposé par Virgin Games. Et pour leur faire encore plus plaisir, je leur annonce que cette version est meilleure que celle de la Megadrive. Les graphismes n'y sont bien sûr pas aussi beaux, mais la durée de vie est, par contre, bien plus longue. Et pour une Master System, on ne peut pas se plaindre car l'aspect technique a été hyper travaillé. Au départ, on patoune un peu à cause d'une maniabilité limitée mais les choses rentrent dans l'ordre par la suite, lorsque le héros abandonne ces satanées grenades! Terminator est un jeu superbe, violent, difficile que vous devez vous procurer.

OLIVIER



Je suis un inconditionnel de Terminator (à quand le troisième film?), aussi je suis ravi de le voir débarquer sur la Master System. C'est un jeu vraiment prenant, même si l'action est parfois un peu répétitive. Contrairement à la version Megadrive, le niveau de difficulté est assez élevé, mais cela ne vous fera sans doute pas peur et après tout on ne triomphé pas d'un terminator sans effort! Les graphismes exploitent très bien les capacités de la Master System et cette version est mieux réussie que celle de la Megadrive (compte tenu des capacités respectives de ces deux machines, bien sûr!). Si vous avez les nerfs bien accrochés et que vous ne craignez pas de vous pincer les doigts sur le bouton de tir, n'hésitez pas une seconde à vous offrir cette cartouche, vous ne serez pas déçus du voyage!

AHL

**EDITEUR : VIRGIN**  
**GENRE : ACTION**  
**DIFFICULTE : DIFFICILE**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 5**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : NON**

**GRAPHISMES : 18**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 16**  
**TOTAL : 92%**

# MASTER SYSTEM

LA  
MASTER  
SYSTEM  
QUI  
CARTOON!



# TOM ET JERRY



Saut gracieux de Tom pour rattraper Jerry. En dessous, sur le sol, des plaques chauffantes, et l'on a déjà fait plus agréable pour la réception. Une fois de l'autre côté, Tom pourra tenter une accélération, en sachant que Jerry poussera, elle aussi, un sprint. Bien délicate affaire que d'attraper une souris!

80 %

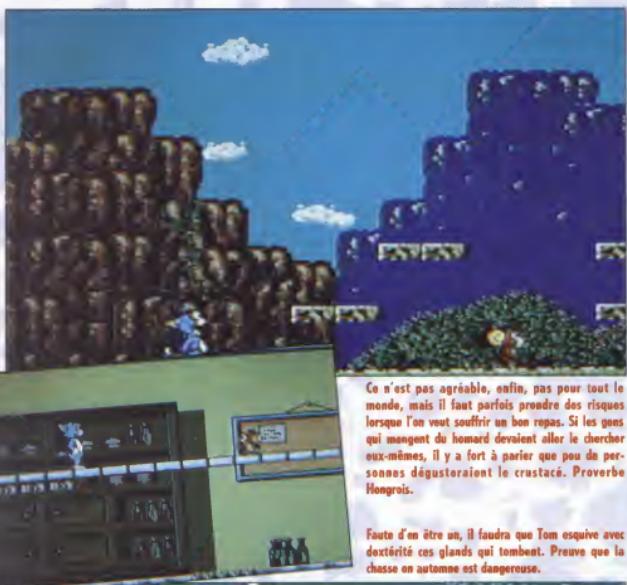


Tom en plein effort alors que Jerry lui adresse un signe la main. Il est gentille, cette souris... hoh, hoh! Donnez moi mon 44 magnaum!! Tu rigoles moins maintenant! Hein?? Veillà ce qui arrive quand l'inspecteur Harry joue Tom.

utile, je pense, de vous présenter le chat Tom et sa copine Jerry la souris. Ces deux êtres inséparables ou plutôt éternellement séparables, sont une fois de plus réunis pour une course-poursuite où Tom aimerait bien mettre la griffe sur cette narquoise souris. Pour l'occasion, vous deviendrez Tom et partirez dans la cuisine, dans la forêt, ou encore dans le désert, poursuivre inlassablement le fabuleux repas sur pattes qui vous nargue depuis tant et tant d'années. Ce soir, c'est décidé, vous mangerez de la souris en brochette, un peu comme dans tous les bons restaurants asiatiques!

Toujours et encore... Tom aux trouses de Jerry. Eviter les nombreux obstacles qui jalonnent la route sera la clé de la réussite. Pas de temps perdu, c'est Jerry en poche! Si un obstacle vous retient trop longtemps, le bord de l'écran risque fort de vous rejoindre et tout sera perdu. Eh oui, si vous ne le savez pas, le scrolling est continu, un peu comme dans certains passages d'Astérix!





• DES GRAPHISMES DE QUALITÉ.  
• L'ORIGINALITÉ.

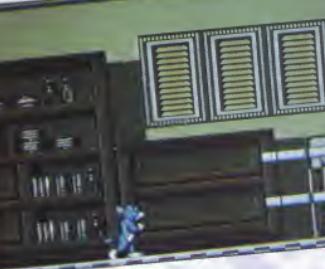
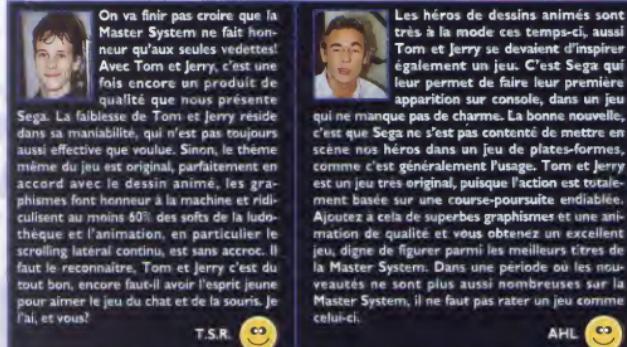
• LA MANIABILITÉ D'UNE INÉGALÉ VALEUR.

Ca n'est pas agréable, enfin, pas pour tout le monde, mais il faut parfois prendre des risques lorsque l'on veut souffrir un bon repas. Si les gens qui mangent du homard devaient aller le chercher eux-mêmes, il y a fort à parier que peu de personnes dégusteront ce crustacé. Proverbe Hongrois.

Faut-il être un, il faudra que Tom esquive avec dextérité ces glands qui tombent. Preuve que la chasse en automne est dangereuse.



Prendre le chemin le plus facile ne sera pas toujours la meilleure solution. Si Tom était resté sur le sol, il aurait bel et bien perdu la partie.



On va finir pas croire que la Master System ne fait honneur qu'aux seules vedettes! Avec Tom et Jerry, c'est une fois encore un produit de qualité que nous présente

Sega. La faiblesse de Tom et Jerry réside dans sa maniabilité, qui n'est pas toujours aussi effective que voulue. Sinon, le thème même du jeu est original, parfaitement en accord avec le dessin animé, les graphismes font honneur à la machine et ridiculisent au moins 50% des softs de la ludothèque et l'animation, en particulier le scrolling latéral continu, est sans accroc. Il faut le reconnaître, Tom et Jerry c'est du tout bon, encore faut-il avoir l'esprit jeune pour aimer le jeu du chat et de la souris. Je l'ai, et vous?

T.S.R.



Les héros de dessins animés sont très à la mode ces temps-ci, aussi Tom et Jerry se devaient d'inspirer également un jeu. C'est Sega qui leur permet de faire leur première apparition sur console, dans un jeu qui ne manque pas de charme. La bonne nouvelle, c'est que Sega ne s'est pas contenté de mettre en scène nos héros dans un jeu de plates-formes, comme c'est généralement l'usage. Tom et Jerry est un jeu très original, puisque l'action est totalement basée sur une course-poursuite endiablée. Ajoutez à cela de superbes graphismes et une animation de qualité et vous obtenez un excellent jeu, digne de figurer parmi les meilleurs titres de la Master System. Dans une période où les nouveautés ne sont plus aussi nombreuses sur la Master System, il ne faut pas rater un jeu comme celui-ci.

AHL



**EDITEUR : SEGA**  
**GENRE : COURSE POURSUITE**  
**TAILLE CARTOUCHE : 4 MB**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : 3**

**GRAPHISMES : 16**  
**ANIMATION : 14**  
**MANIABILITÉ : 12**  
**SON : 12**  
**TOTAL : 80 %**

# MASTER SYSTEM

ALLEZ,  
VIENS,  
ON VA  
REMONTER  
LE TEMPS !



• LES GRAPHISMES SONT CERTAINEMENT CE QU'IL Y A DE MIEUX RÉUSSI.

• ON SE LASSE VRAIMENT TROP VITE.  
• LA DUREE DE VIE DU SOFT EST INFÉRIEURE A CELLE D'UN PAPILLON!  
• L'ENSEMBLE EST TROP HACHE.  
• L'AMBiance SONORE EST MÉDIOCRE.

# BACK TO THE FUTURE 3



Dans la première "épreuve", vous devrez rattraper une carrière qui s'en va à vive allure. Des obstacles que vous devrez éviter se dressent devant vous. Il vous faudra aussi tirer sur des projectiles et ramasser des bonus quand vous en apercevrez. De toute façon, aucune surprise là non plus: les objets apparaissent toujours aux mêmes endroits.



Il y a la fête au village, mais malheureusement, elle est gâchée par des gangsters avides de sensations fortes. Vous devrez les en déloger le plus rapidement possible. Sur votre gauche, amplexées sur une table, de multiples assiettes vous tentent les bras. En face de vous, ou plutôt planqués derrière les fenêtres, les bandits. A vous de bien viser et de bien lancer!

D epuis toujours, les Hommes ont voulu rattraper le temps perdu. C'est à croire qu'ils ne faisaient jamais rien de bon au bon moment. Bref, dans Back to the Future III, Doc, le fameux savant un peu fou, a délaissé notre charmante époque pour faire un bond en arrière de quelques décades, pour finalement se retrouver en 1855, pif à l'époque du far-west. Mais il se trouve qu'à cette époque, rien ne se passe comme il le désirerait vraiment. Il rencontre, en effet, maints et maints problèmes qui le font énormément souffrir. C'est pourquoi le jeune Marty qui, lui, prudent, est resté à la bonne époque, se voit finalement dans l'obligation de partir lui aussi au temps des cow-boys, pour donner un coup de main à quelqu'un qu'il connaît très bien. Une fois sur place, vous serez confronté à réussir plusieurs épreuves. Au départ, vous devrez essayer d'arrêter une carrière dont les chevaux se sont emballés, et où il y a Clara. Sur un cheval, il vous faudra la rattraper tout en faisant gaffe de ne pas buter sur divers objets, il faudra alors sauter par dessus. Ensuite, d'autres épreuves vous attendront, comme le tir à la carabine dans une cabane de forain, puis une bataille d'assiettes en plein milieu du village, et enfin de multiples bastons sur les toits... d'un train. Vous aurez intérêt à atteindre la locomotive pour augmenter le régime de puissance et pouvoir ainsi retourner dans le temps.

Sur le train, votre seul but sera de faire des coups de poings en peu partout sur tout ce qui bouge, pour vous frayer un chemin vers l'autant du train, que l'on appelle communément locomotive. Même Onglet a pourra le faire. En tel expédition on peu quand même. Faut pas trop lui en demander!



Après un saut sur Mégadrive, Back to the machin est arrivé sur la Master System avec tous les mêmes défauts que sur la version précédente. C'est vraiment du n'importe quoi sur toute la ligne. Les épreuves s'enchaînent les unes après les autres sans aucune logique, un peu à la façon des Flintstones. D'ailleurs, on pourra résumer de la même façon que pour ce dernier jeu. De bons graphismes et une assez bonne maniabilité, mais l'intérêt est plus qu'archi-limité. C'est vous dire! Non, vraiment, les adoptions micros réussissent très mal sur console, à part quelques unes. Je crois que les éditeurs ont trop compté sur le succès du film pour essayer de se faire un peu connaître, mais nous ne sommes pas dupes! A éviter absolument!

49%

TRAZOM



• LES GRAPHISMES SONT CERTAINEMENT CE QU'IL Y A DE MIEUX RÉUSSI.

• ON SE LASSE VRAIMENT TROP VITE.  
• LA DUREE DE VIE DU SOFT EST INFÉRIEURE A CELLE D'UN PAPILLON!  
• L'ENSEMBLE EST TROP HACHE.  
• L'AMBiance SONORE EST MÉDIOCRE.

**EDITEUR : IMAGE WORKS**  
**GENRE : ACTION**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : NON**

**GRAPHISMES : 14**  
**ANIMATION : 12**  
**MANIABILITÉ : 13**  
**SON : 10**  
**TOTAL : 49%**

da

YOU ARE THE GAME  
TERMINATOR WITH  
FANTASTICK



### POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance  
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %  
grâce à un stick  
fait pour votre main.



Bouton "A + S" unique  
pour combiner 2 actions  
en un seul geste

### Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance  
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce  
à un stick fait pour  
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

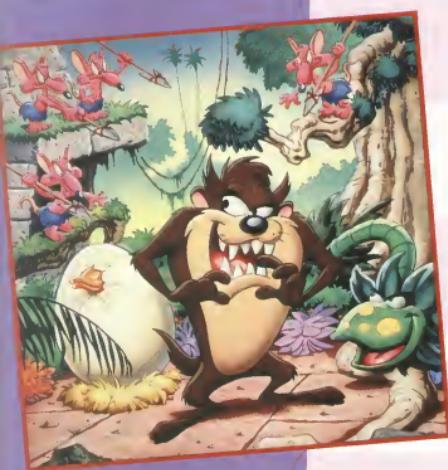
DISTRIBUE PAR INNELEC  
45 RUE DELIZY  
93692 PANTIN CEDEX



Disponible chez  
tous les bons  
revendeurs et



# CONCOURS



## REGLEMENT:

Ce concours est organisé par SEGA et JOYPAD. Pour y participer vous pouvez découper ou photocopier le coupon réponse ou répondre sur carte postale en recopiaant le bulletin ci-dessous. Un tirage au sort parmi les bonnes réponses déterminera le gagnant.

Adresser vos réponses avant le 10 octobre minuit à JOYPAD Concours SEGA, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris

## GAGNEZ 5 MEGADRIVE

ET

**20 TEE-SHIRTS NOIRS (TAILLE UNIQUE) SONIC  
20 TROUSSES SONIC  
AVEC STYLO + GOMME  
10 CASQUETTES BLEU MARINE SONIC  
10 CEINTURES SONIC  
10 AGENDAS MEGA FORCE**

## BULLETIN DE PARTICIPATION

LE BON ORDRE DES PHOTOS EST LE SUIVANT:

A/ Photo:..... E/ Photo:.....  
B/ Photo:..... F/ Photo:.....  
C/ Photo:..... G/ Photo:.....  
D/ Photo:.....

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Age..... Console.....

# RS SEGA

LE LOUP DE TAZMANIE EST AFFAMÉ,  
AIDE-LE À RETROUVER SON CHEMIN DANS LES  
MAUVAISES TERRES. POUR CELA IL TE FAUT  
REMettre dans l'ordre ces sept photos  
d'écran numérotées de 1 à 7



NINTENDO

# ROBOCOP

LE FLIC LE  
PLUS  
ROBOTISÉ  
DE  
DETROIT  
REVIENT...

La Nuke se trouvera souvent, trop souvent, dans des endroits complètement farfelus. Aller la détruire ne sera pas une mince affaire.



Les otages aussi attendent Robocop. Le voici qui se déplace sur une plate-forme volante fort délicate à diriger. Le moindre contact avec les parois et c'est la mort. Si vous tardez de trop, l'otage se précipitera dans le vide; comprenant que croire en Robocop, c'est comme croire au Père Noël, on est généralement déçu.

**S**elon l'OCP, l'une des grandes puissances de Détroit, Robocop commencerait à se faire vieux... Voilà donc le flic le plus moderne et le plus intégré de la police, soumis à un abusif contrôle. Rien de cela ne serait grave si, au même moment, une bande de dealers ne venait apporter en ville une quantité massive de Nuke, une nouvelle drogue qui étendrait raide même Françoise Sagan. Il faut maintenant pour Robocop détruire le Nuke et attraper, pour les mettre sous les verrous, les dealers responsables. Cette fois, Robocop devra lutter contre les bandits et l'OCP en même temps! L'ultime combat, contre le Robocop II risque d'être une boucherie mécanique extraordinaire!



OFFICER  
A DUKE HAS BEEN  
ORDERS: DESTROY  
ON THE  
TARGET  
TO BE AN  
ARE INDO  
FLASH  
ON YOUR  
PANEL  
A SECRET  
STORE IT  
IN THIS



Bien malgré la performance pour Robocop... Il fallait obtenir 60% pour ne pas devoir aller en révision. Il ne reste plus qu'à faire de son mieux sur le champ de tir.

81%

# OP II

#0CP001  
LABORATORY LOCATED  
ALL DUKE PREMISES  
VILLAINS ARRESTED LOCATED BY  
DAG ICON STATUS  
DUKE REPORTED AREA

En quelques mots, l'explication de la mission. Il y a du travail en perspective, car vous le voyez, certains gangsters ne doivent pas être abattus mais arrêtés. C'est pourtant tellement plus simple de les descendre...

Sur le champ de tir, tenant sur deux écrans adjacents, il vous faudra abattre les cibles de carton. Attention, certaines cibles représentent des innocents. Abattez les et vous compromettrez sérieusement vos chances de passer à la mission suivante.



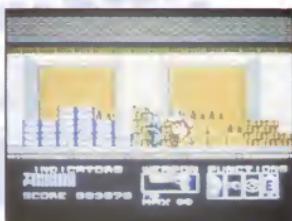
- UN BON NIVEAU DE DIFFICULTÉ.
- UN NIVEAU DE TIR ORIGINAL QUI ROMPT LA MONOTONIE.

- UNE PARTIE PLATES-FORMES SANS ORIGINALITÉ.
- UNE MANIABILITÉ DOUTEUSE.

## FACE A FACE

### ROBOCOP II CONTRE ROBOCOP

Premier argument en faveur du numéro deux, une réalisation nettement meilleure. Les graphismes en particulier, sont supérieurs à ceux de la première partie. Sinon, le jeu reste grosso modo identique, si ce n'est deux ou trois points (comme le stage de révision) qui rendent cette suite supérieure. L'éditeur du jeu reste, lui aussi, le même, Ocean, il n'y a donc guère de changements.



Qui a vu le film, comprendra l'inquiétude éprouvée à la sortie du jeu! Eh bien, surprise, le jeu est mieux que le film. On ne nous fait pas tous les jours le coup du *Red October!* S'il y a un mieux, ce n'est pas pour autant que le jeu est génial. Le point fort de *Robocop II*, c'est incontestablement sa difficulté en tant que jeu de plates-formes. Dur de réussir parfaitement les missions! Mais là, survient l'autre atout du jeu : la phase de rattrapage! Originale, distrayante et, de plus, bien réalisée, cette scène de tir sur cible accroît sensiblement l'intérêt du soft. Techniquement, *Robocop II* suit la mode : rien à redire, seule la maniabilité reste en deçà de nos exigences.



Le héros mi-homme, mi-machine, mais totalement flic est de retour sur la NES. Cette suite s'inscrit dans la lignée de l'épisode précédent, c'est-à-dire qu'il s'agit essentiellement d'avancer en tirant sur tout ce qui bouge (ce qui ne dérangeras sans doute pas le maniaque de la gâchette que vous êtes). Toutefois, l'aspect jeu de plates-formes est plus développé que dans l'épisode précédent et les séquences de tir viennent à point pour relancer l'intérêt du jeu. Je me suis demandé si le fait que *Robocop* dérape en permanence était volontaire ou pas, mais en tout cas, cela est assez frustrant lors des premières parties. Sans être un chef-d'œuvre, *Robocop II* est un jeu assez prenant et je le préfère nettement à son prédecesseur.

TSR ☺

AHL ☺

EDITEUR : OCEAN  
GENRE : ACTION  
PLATES-FORMES  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 15  
ANIMATION : 14  
MANIABILITÉ : 12  
SON : 12  
NOTE : 81%

NINTENDO

RENDEZ  
NOUS  
NOS BÉBÉS  
DINOSAURES!



# THE FLINSTONES THE RESCUE OF DINO AND HOPPY

Un homme préhistorique sans son petit dinosaure adoré qui lui ramène ses pantoufles le soir, après une rude journée à repeindre la grotte et tirer sa femme par les cheveux, c'est un peu comme un François sans son Edith... Imaginez le cauchemar! Fred Flintstone (c'est lui l'homme préhistorique en question!) vient de perdre Dino et Hoppy, ses deux démodés. Alors, il se sent seul. Il lui reste sa femme, bien sûr, mais au moins, Dino et Hoppy ne parlent pas, eux... Ce n'est pas parce qu'un savant fou nommé Butler les a emmenés au XXXIII<sup>me</sup> siècle que Fred va se laisser faire! Le temps de retrouver les morceaux d'une machine à remonter le temps, épargnés dans le coin, et Fred ira les chercher dans un zoo futuriste.



69%

Voici le village des Flintstone et ses environs. Et à quoi voit-on que les Flintstone sont une création américaine? Il y a des terrains de basket un peu partout!

Avant de passer aux choses sérieuses, Fred devra affronter ce dinosaure au regard si insipré. Plus facile à tuer que ce monstre? Ça n'existe pas! Même Patrick Dupond oppose-rait plus de résistance.





Attendez, attendez, j'entends un Oui, ouï! Un brin d'originalité! Ça ne se fume pas, François Sagan, si elle nous lit, ce dont je ne doute pas un instant car ce n'est pas parce que l'on ne sait pas parler que l'on ne sait pas lire, pour donc tourner la page. Bref, lors des sauts litigieux, raccrochez-vous et grimpez, avant de tomber! Sinon l'escalade risque de se transformer en voltige aérienne.



Les mots de la préhistoire? Ça ne nous rappelle pas Joe et Mac?

Pour obtenir certains objets ou avantages vous permettant de progresser dans votre quête, vous devrez jouer au basket ball contre une brute épaisse. Les matches seront simples et violents puisque, pour récupérer le ballon, il suffira de pousser votre adverse.

Fréd! Utilisant l'un des bonus gagnés au basket ball. Ce n'est pas sans rappeler un Dream Master, mais bon, on fera les yeux, histoire de dire qu'il y a un brin d'originalité. Non? Pas d'accord? Bon, alors je le dis, on nous l'a déjà fait ce coup là! Z'autre pas quelque chose de franchement nouveau?



J'ai toujours eu un petit faible pour les Flintstones, mais si ces derniers ont inspiré plusieurs jeux, le résultat n'a jamais été très convaincant. Ce jeu sur NES est le meilleur, mais ce n'est pas un chef-d'œuvre pour autant. Il s'agit d'un jeu de plates-formes assez agréable, même s'il manque nettement d'originalité. En fait, la principale qualité de ce jeu repose sur des graphismes soignés qui rendent bien l'esprit des dessins animés. Alors, si vous êtes fans des Flintstones et que vous aimez les jeux de plates-formes, vous vous amuserez bien avec cette cartouche, mais n'attendez pas non plus des miracles.

AHL ☺



Techniquement, les Flintstone sont une réussite. Les graphismes, l'animation et la maniabilité ne déçoivent pas, on ne peut leur reprocher aucun défaut majeur. La musique, quant à elle, sait se faire discrète, et ce n'est pas plus mal. Mais il y a anguille sous roche! Car l'intérêt vole au ras des pâquerettes. Ce n'est pas un hasard si le Challenge proposé est Bugs Bunny. Tout ce que présentent les Flintstone, à l'ENORME inconvénient d'être du vu, déjà vu, revu, à la sauce préhistorique, alors que Joe et Mac viennent à peine de nous faire le coup. Le seul argument que ce jeu a en sa faveur, c'est : pourquoi un autre plus que lui? Autour de Mario gravitent des dizaines de jeux de plates-formes bien réalisés. Mon avis sur les Flintstone? Bof...

T.S.R. ☺

**EDITEUR : TAITO  
GENRE : PLATES-FORMES  
DIFFICULTÉ : FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUE : INFINIS**

**GRAPHISMES : 15  
ANIMATION : 15  
MANIABILITÉ : 15  
SON : 10  
TOTAL : 69%**

# NINTENDO

## ÉPÉE ET SORTILEGES POUR LE TROISIÈME VOLET DE LA SAGA!



Si Kuros rentre dans ces maisons, c'est dans l'innocent but d'y trouver un peu d'argent. Il faut bien vivre, et surtout bien s'acheter des clés à l'ambiguïté du coin. Nitez au passage que l'ambiguïste est bien sympa, puisqu'il vend les clés des maisons de ses voisins. Dédé, lui, ne ferait jamais ça!



# WIZARDS AND WA

**V**ous souvenez-vous de Kuros, le guerrier, qui après bien des combats, avait vaincu le sorcier Malkil? Enfin, du moins croyait-il l'avoir tué! Car, ce qu'il ne savait pas, c'est que l'âme du maléfique magicien n'était pas morte, mais qu'elle errait sur terre en quête d'une terrible vengeance. Kuros, après l'ultime confrontation a perdu la mémoire, mais au fond de lui-même, dans les cachots de sa petite personne, il sait qu'il doit en finir avec Malkil une bonne fois pour toutes. Arrivé au village de Piedup, le nom de Malkil prononcé en sa présence, évoque en lui d'étranges souvenirs. La quête ne fait que commencer; il faut explorer Piedup. De là, Kuros découvrira un monde souterrain caché, peuplé de créatures étranges, indices d'une présence maléfique proche.

Cette fois, Kuros joindra la ruse à la force et se jouera de Malkil en se déguisant. Malgré ces prémisses d'intelligence chez ce brave guerrier, quelle sera l'issue du combat?



**WELCOME SIR TO THE 1ST LEVEL OF THE THIEVES GUILD.**

**LIFE** **EVIL**

Vous voilà dans la toute première guilde. Dans ces guildes, vous devrez ramener un objet, puis passer une épreuve. Ensuite, vous serez reconnu membre et pourrez donc changer de costume à volonté. Il existe trois sortes de guildes : celle des voleurs, celle des magiciens et celle des chevaliers. Et pour chaque sorte de guilde, il existe différents degrés. Vous voyez qu'il y a encore bien des épreuves à passer.

Sous l'habit de voleur, Kuros pourra aller dans le monde souterrain sans aucun risque. Il faudra, bien entendu, se changer avant de pénétrer dans la cabane qui y mène!

Si vous vous faites casser la tête sans trop comprendre ce qui vous arrive, c'est que vous avez trouvé le passage, mais que vous ne portez pas le bon vêtement.

# 65%

# FACE A FACE

## WIZARDS AND WARRIORS III

### CONTRE WIZARDS AND WARRIORS II

C'est à se demander si l'on a déjà fait plus semblable que ces deux jeux. Les différences entre les deux épisodes sont négligeables. Vous avez aimé W&WII? Alors vous adorerez W&WIII! Vous avez détesté? Evitez donc cette troisième partie à tout prix! Seuls, les plans des lieux changent. Le but est similaire, l'action identique, et la réalisation technique pratiquement inchangée. C'est presque vexant.



# WARRIORS III

Une fois vaincu et démon cruauté de flammes, vous trouverez une statuette. Toutes les étapes importantes de jeu sont sanctifiées par un combat. En prenant le bon déroulement au bon moment, vous pourrez éteindre nombre de combats, les monstres sympathisant automatiquement avec vous.

- DIFFICULTÉ DU JEU.
- ASPECT DE RECHERCHE INTÉRESSANT.

- L'ACTION EST TROP DILUÉE ET SE RÉPÈTE.
- PLUS DE CHANGEMENTS AURAIENT D'ÊTRE FAITS PAR RAPPORT À W&WII.



Vous voici, cette fois, dans les souterrains de Pledup. Le système reste identique, il y a des portes fermées et il vous faut des clés pour les ouvrir. Ici, à gauche, la porte menant à la grotte des magiciens, la statue demandée se trouvant à droite.

C'est ici la toute première des épreuves. Courto, elle demande néanmoins un certain doigté. La scrolling continue complique sensiblement l'affaire et est stressant au possible. Vivement les vacances pour que l'on se détende!



Et un de plus! Pour voir les différences (quelles différences?) avec le second épisode, consultez donc le Challenge: W&WIII fait l'effet d'un jeu de plates-formes classique, même banal soyez franc, dont le principal intérêt est d'être suffisamment difficile pour tenir le joueur en haleine un certain temps. Hormis ce maigre avantage, W&WIII est bien réalisé, avec entre autres, un scrolling multidimensionnel qui n'est pas défaillant. On ne rit pas, ça arrive sur cette machine! Plus d'action aurait été la bienvenue, car le tout est bien dilué. On retrouve cet aspect de recherche propre à l'esprit du jeu, une façon comme une autre de donner une direction à votre personnage.

T.S.R.



J'aime bien la série des Wizards and Warriors, mais je reste sur ma faim avec ce nouvel épisode. En effet, il s'agit d'un jeu de plates-formes assez banal qui ressemble comme deux gouttes deux au précédent. Cela dit, il ne faut pas être trop méchant, Wizards and Warriors II ne manque pas d'intérêt et il est suffisamment difficile pour que les fans du genre doivent s'accrocher pendant un bon moment avant d'en venir à bout, ce qui ne devrait pas être pour leur déplaire.

Mais il faut bien dire que quelques innovations auraient été les bienvenues. Donc, si vous ne possédez aucun des jeux de cette série, ce jeu vaut le coup, sinon je vous conseille de vous abstenir.

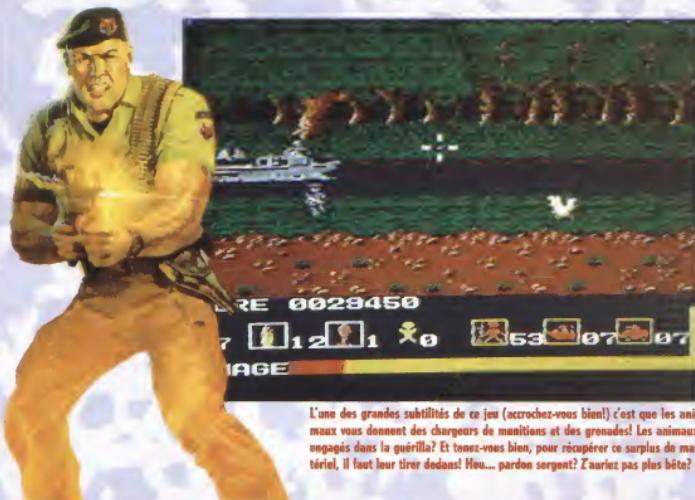
AHL

EDITEUR : ACCLAIM  
GENRE : PLATES-FORMES  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUE : 0

GRAPHISMES : 13  
ANIMATION : 13  
MANIABILITÉ : 14  
SON : 14  
TOTAL : 65%

NINTENDO

COLERE  
DE BERET  
VERT,  
EGALE  
MASSACRE  
AUSTERE!



# OPERATION WOLFA

lors bande de p'tit salouplos! Vous pensiez vous engager sans prendre de risques? Ah! Ah! J'vous y prends m'oha! Ce n'est pas à un vieux sergent que l'on apprend à faire le singe! D'ailleurs, des philosophes

l'ont dit : "le militaire est plus singe qu'aucun singe!". J'm'en vais vous mater, p'tits salouplos! Ah! Ah! Vous allez devoir m'faire un carton! Qu'est-ce qu'vous faites avec cette boîte vous? - j'faisais un carton sergent, c'est simple, y suffit de plier les rebords et... - Silence! J'm'en vais faire de vous des bêtes! Pas des hommes, ça fait longtemps qu'il n'y en a plus dans l'armée. Ah! Ah! Bande de p'tit salouplos! Prenez quelques grenades, quelques chargeurs et faites un massacre! Vous savez c'que c'est? - Massacre n. m. action de massacrer; travail mal exécuté... - Silence p'tit Robert! C'est vos parents qu'en ont fait un massacre! Allez, en route, bande de p'tit salouplos!

(Cette scène de Full Metal Jacket fut censurée car jugée trop réaliste)

TODAY HISTORY 15	
= BULLET HIT RATE	38.9%
(SHOTS FIRED	331)
(TOTAL HITS	129)
= ENEMY CLEAR RATE	78.6%
(TOTAL ENEMIES	861)
(ENEMIES CLEARED	648)
YESTERDAY HISTORY 15	
INTER- CEPT	INTELLI- GENCE
AMMUNI- TION	RECOVERY

Voilà un résumé de votre histoire. Quelques chiffres, histoire de faire complique, et l'on vous dit que vous êtes intelligent. Du part d'un jeu tel que celui-là, c'est presque une insulte.

Faites attention à ne pas tuer les prisonniers. Vous devez les délivrer, pas les massacrer! Sinon, le président risque de vous faire la tête!

67%





Les six objectifs de votre première mission. De difficulté croissante, ces six missions vous proposeront chacune un décor spécifique. Les ennemis, quant à eux, ne changent pas et restent fidèles à eux mêmes, c'est-à-dire bêtes.



- UTILISE LE ZAPPER.
- PUR JEU DE TIR (DÉFAUT OU QUALITÉ SELON LE JOUEUR).



- GRAPHISME, SON, ANIMATION MÉDIOCRES.
- PUR JEU DE TIR (DÉFAUT OU QUALITÉ SELON LE JOUEUR).



THE LOCATION OF THE PRISON CAMP HAS BEEN EXTRACTED FROM THE ENEMY.

Oh, il n'y a pas que de l'action dans ce jeu, il y a aussi de jolies images. Et en plus, on vous explique ce que vous avez fait. Dans le jeu de l'action, on ne comprend pas toujours très bien ce que l'on a fait, alors...



THE VILLAGE IS FREED AND YOU RECOVER FROM INJURY.



YOU HAVE SUSTAINED A LETHAL INJURY. SORRY, BUT YOU ARE FINISHED HERE.



SUCCEEDED IN DEMOLISHING THE COMMUNICATOR CENTER AND DIED OFF THE ENEMY FROM RESCUE.



Operation Wolf est le jeu de tir par excellence, mais il a beau être un classique incontestable, il a pris un certain coup de vieux depuis sa sortie dans les salles d'arcade. Toute l'action se résume à tirer sur tout ce qui bouge, ce qui devient vite lassant, même pour les acharnés de la gâchette. En fait, ce jeu est assez prenant lorsqu'on joue avec le pistolet, d'autant plus que les jeux fonctionnant avec cet accessoire se font de plus en plus rares, mais on s'ennuie franchement si l'on ne dispose que d'un joypad. Un jeu assez décevant qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

AHL



La question à se poser est la suivante : y a-t-il plus bête qu'Operation Wolf ? Datant du Moyen Age, ce jeu arrive sur la Nintendo. Si, ces derniers temps, on pouvait être surpris par la qualité des jeux au niveau des graphismes, ici, on est d'emblée calmé. Ce jeu est idéal au sortir des cours d'allemand, ou lorsque votre grille-pain tombe en panne... ou se défoule ! Tirer sur tout ce qui bouge, c'est amusant. On ne sait pas toujours bien sur quoi on tire, mais bon... ça bougeait, alors... Techniquement limité, Operation Wolf se fait décidément trop vieux. Il n'y a pas à douter, ce produit plaira aux tueurs psychopathes, que les autres laissent tomber.

T.S.R.

EDITEUR : TAITO

GENRE : TIR

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE NIVEAUX : 4

NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

SELON LA VITESSE CHOISIE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 11  
ANIMATION : 11  
MANIABILITÉ : 17  
(AVEC ZAPPER) OU 12  
SON : 08  
TOTAL : 67%

NINTENDO

PROMENADE  
DE SANTÉ  
AU PAYS DE  
MICKEY!



# DISNEY ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM

WHEN GOOFY FIRST  
APPEARED, HE HAD ANOTHER  
NAME. WHAT WAS IT?



- A. HORACE HORSECOLLAR
- B. THE COOF
- C. DIPPY DAWG

Intégralement en anglais, la dizaine de questions que l'en vous posera ne devrait pas être une étape insurmontable. À votre avis, quelle est la réponse à la question ci-dessus? Pour voir la solution, jetez un coup d'œil dans l'article sur Arcana (Super Nes) dans le présent numéro ou tentez votre chance en jouant.

84% / 70%



**L**a parade va bientôt commencer! Mickey et Donald n'attendent plus que Dingo qui apporte les clés du Château Enchanté... enfin qui doit les apporter... qui les oubliera! Changement de programme! Il faut que alliez rechercher les six clés nécessaires à l'ouverture des portes, et cela, avant que la Grande Parade ne commence! Il vous faut participer à cinq attractions et répondre à un questionnaire... A vous de jouer, c'est moins cher qu'Euro Disney, et en plus, vous n'avez pas besoin de vous déplacer, c'est chez vous!



C'est maintenant l'heure de faire un petit tour dans l'espace! Il faut, ici, suivre les indications du bas de l'écran, et pour cela, il vous faudra des réflexes. La Star Tour est sans doute l'épreuve la plus facile, remportez vite la clé.

Pour récupérer la clé, détenue par Pat Hibulaire, gagnez cette course! Admirez au passage le léger "bug" dans l'animation. Les erreurs, ça se montre aussi!



Nouvelle épreuve, nouveau jeu! Guidez ce train qui foncera sur les rails au tracé tortueux. Il n'existe pas trente-six chemins pour arriver à la gare et nombre des voies ne mènent nulle part. Il faudra aussi frioner pour éviter roches et barrières, un véritable Runaway Train!



L'idée de varier autant l'action était excellente, en particulier le petit questionnaire sur l'univers de Walt Disney. Faire plusieurs jeux en un, était un cocktail promis à la réussite, surtout lorsque Capcom et Walt Disney tiennent les ficelles. Cependant, les épreuves sont beaucoup trop faciles à franchir. Une partie suffit à trouver trois clés sur six, et, à la seconde tentative, vous rangez le jeu dans un placard. Ce qu'il faut savoir, c'est que le jeu s'adresse à un public jeune (les 7-11 ans!). Et les textes en anglais me direz-vous? Il faut bien se mettre un jour ou l'autre à l'étude des langues, et c'est nettement plus amusant de le faire avec Mickey qu'avec Nabokov!

T.S.R.

Contre les pirates des Caraïbes, la lutte prendra la forme d'un jeu de plates-formes. Une réalisation à la hauteur, et un niveau de difficulté légèrement accru font de cette étape l'une des plus intéressantes.

Amateurs de Disney Land, il est probable que vous reconnaîtrez ici parfaitement l'une des grandes attractions du monde de Mickey. Sochez, ôtre méfiants et partez à l'assaut du château hanté dans un facile, mais tout de même passionnant, jeu de plates-formes.



- LA VARIÉTÉ DU JEU.
- UNE RÉALISATION GRAPHIQUE DE QUALITÉ.



- BEAUCOUP TROP FACILE.
- UNE ANIMATION QUI PECHÉ BIEN SOUVENT.



## FACE A FACE : DISNEY ADVENTURES CONTRE BAYOU BILLY

Ce qui rapproche ces jeux, c'est leur étonnante variété au niveau de l'action. Pour Bayou Billy, c'est de la baston, une course en jeep, ou encore une séance de tir (qui peut se jouer avec le pistolet). Sur le plan technique, la victoire est totale pour Disney Adventures. Néanmoins, Bayou Billy gagne sur un point essentiel, celui de la difficulté. On ne finit pas Bayou Billy aussi facilement que Disney Adventures, bien au contraire!



Pourquoi aller à Eurodisney alors que l'on peut faire un tour à Disneyworld en compagnie de Capcom? En effet, cette fois, Capcom nous invite à visiter les différentes attractions de Disneyworld, mais ce n'est pas une simple promenade. Il faut affronter différents agresseurs (sans les tuer bien sûr, Disney oblige!) ou encore participer à une drôle de course automobile. Les différentes scènes sont très variées et, pour la plupart, elles bénéficient d'une réalisation de qualité, comme toujours avec Capcom. Les plus jeunes s'éclateront comme des fous avec ce jeu vraiment fait pour eux, mais les autres ne trouveront pas un challenge à leur mesure. C'est un jeu sympa, mais vous serez déçus si vous attendez un jeu dans la lignée de Duck Tales ou de Little Nemo.

AHL

**EDITEUR: CAPCOM**  
**GENRE: VARIE**  
**DIFFICULTE: FACILE**  
**NOMBRE DE NIVEAUX: 6**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS: 1**  
**CONTINUE: INFINIS**

**GRAPHISME : 15**  
**ANIMATION : 12**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 13**  
**-10 ANS : 84 %**  
**+10 ANS : 70 %**

# GAME GEAR

HÉ  
MEC,  
J'AI  
LES  
BOULES!



# MARBLE MADNESS



- LES GRAPHISMES SONT UN ATOUT MAJEUR.
- LA MANIABILITÉ DE LA BOULE EST EXCELLENTE.
- VOUS N'ETEZ PAS PRÉTS DE VOIR LA FIN



- ON COMMENCE À CONNAÎTRE.
- PAS DE TRACK-BALL À PORTÉE DE MAIN.
- UN PEU TROP DIFFICILE.



85%

**E**n toute modestie, je ne crois pas qu'il soit encore nécessaire de vous présenter Marble Madness. Tout le monde, je pense, a, un jour, été face à ce jeu mythique, que ce soit sur console ou en Arcade. Dans les salles, un track-ball vous est nécessaire pour faire évoluer une petite boule à travers un parcours complètement dingue car très tortueux et alambiqué. Vous devez évidemment tout faire pour arriver au drapeau à damiers en un temps record, car le sablier électronique ne cesse de s'écouler. Du moins, jusqu'à ce que vous fassiez la jonction avec le terminus. Si vous avez les nerfs solides et si vous mettez en pratique les leçons de Saja-Yoga que votre maman vous a payées (fort cher!), il n'est pas impossible que vous atteigniez le but ultime. Va y avoir du sport! En tout cas, plus vos parcours seront bons et plus vous aurez droit à des bonus de temps supplémentaires. Croyez bien que cela ne sera pas de trop pour continuer dans les niveaux supérieurs. Ce qui vous attend, en effet, n'est guère réjouissant: catapultes, slimes vertes, ravins tous les millimètres, sans oublier les aspirateurs gigantesques. Vous voyez: vous n'êtes pas encore au bout de vos surprises et vos peines. Courage, camarade!



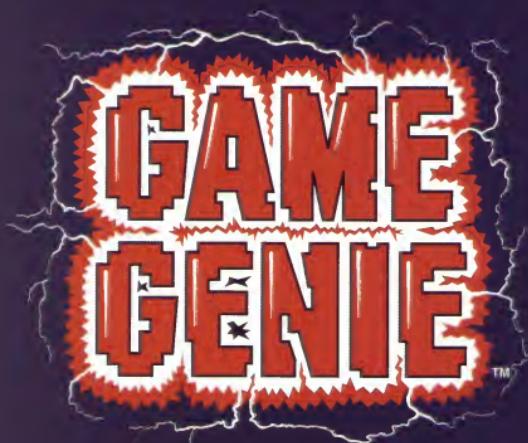
Marble Madness est désormais sorti sur la plupart des machines. Maintenant il est également disponible sur Game Gear. Que faut-il en déduire? Je pense que l'on peut raisonnablement penser que vous l'appréciez particulièrement. Et je vous comprends, car c'est aussi mon avis, et je le partage. Si, si! Parce que ce soft a tous les ingrédients d'un bon jeu. Il mêle agilité, réflexion (très rapide, c'est vrai!) et amusement. Et il met vos nerfs à rude épreuve! Chaque fois que vous vous verrez sortir de la piste, vous n'aurez qu'une envie, c'est de redresser la petite boule et de la remettre sur le bon chemin. Il va falloir vous accrocher et vos nerfs vont en prendre un sacré coup. En tout cas, Marble Madness est un jeu à ne pas mettre entre les mains des cardiaques!

TRAZOM

**EDITEUR : TENG**  
**GENRE : ARCADE**  
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUES : 3**

**GRAPHISMES : 16**  
**ANIMATION : 16**  
**SON : 15**  
**MANIABILITÉ : 17**  
**GLOBAL : 85%**

# LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !



PLUS DE  
700 CODES  
SUR PLUS DE  
70 JEUX

- ▶ Plus de force
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Etc, etc, etc...

AVEC GAME GENIE™  
DEVIENS  
LE MAITRE DES JEUX !



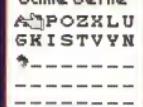
Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!



#### SIMPLE A UTILISER

1. Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2. Connecter Game Genie™
3. Allumer la console

#### Game Genie



#### L'ÉCRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'ajuster les jeux vites favoris.

GAME GENIE fonctionne sur presque tous les jeux de console de jeu vidéo sur la console. Tous les effets de jeu peuvent être créés, même lorsque les paramètres sont au maximum, et même lorsque les options sont au minimum.

**VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE**  
DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR POWER GAMES



INVENTED BY  
CODEMASTERSTM

Game Genie™ et CodeMaster™ sont des marques déposées de Codemasters Software Ltd. Tous droits réservés.

NEO GEO

# ANDRO DUNOS

TOUS AUX  
POSTES DE  
COMBAT!!



Admirez ce superbe coucher de planète derrière vous. C'est basé, non? Annale, attention TSR, tu vas encore te sca-cherf!!... Et voilà, à force de regarder le paysage, ça devrait arriver! Remarque, je dis ça, mais moi, ça doit bien faire une heure que j'ai perdu. Comment? Oh, Eh ben j'adore le décor, c'est tout! En tout cas, je ne vous conseillerai pas de faire du tourisme galactique, il y a bien mieux à faire!

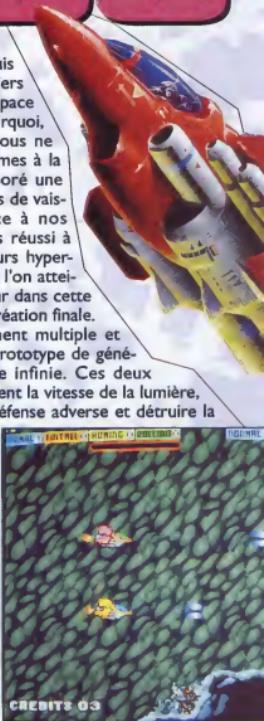


Comme dans Last Resort (déclinément), vous pourrez admirer des très beaux, magnifiques murs, zones, bien que beaucoup moins prononcés que dans le premier jeu cité. Cela dit, je peux vous affirmer que cela trahit énormément. Eh oui, comme l'éléphant! Car lorsque l'on est juste devant ces vaisseaux qui vous arrivent de côté, vous tirez dessus sans comprendre, alors qu'ils sont encore en arrière-plan. Bref, soyez prudent, couvrez l'œil et le bon.

La guerre nucléaire qui semble durer maintenant depuis des lustres, n'en finit pas de faire des dizaines de milliers de morts, autant chez les envahisseurs venus de l'espace que chez les pauvres habitants de la Terre. C'est pourquoi, nous nous sommes dit une bonne fois pour toutes que nous ne devions pas mourir les bras croisés, mais bel et bien les armes à la main. C'est ainsi que nous avons élaboré une nouvelle technologie à partir des épaves de vaisseaux Aliens. Et, finalement, grâce à nos recherches très poussées, nous avons réussi à créer des armes ainsi que des chasseurs hypersophistiqués. Et voilà qu'au moment où l'on atteignait le véritable paroxysme destructeur dans cette guerre de folie, nous aboutissons à la création finale. Deux chasseurs, équipés d'un armement multiple et avancé, ont été réalisés à partir d'un prototype de générateur Alien: le générateur d'énergie infinie. Ces deux superbes avions qui dépassent allègrement la vitesse de la lumière, doivent désormais percer la ligne de défense adverse et détruire la base Alien principale. Evidemment, et comme toujours dans des cas comme celui-ci, on ne vous facilitera pas la vie, oh non! Sur les 7 régions d'enfer que

vous devrez traverser, il faudra avoir des yeux dans le dos pour ne pas se prendre une pilule dans le ciboulot! Et des tas de bonus ont été prévus à cet effet. D'ailleurs, il y en a tellement que je ne les ai pas tous identifiés! Il y a des bonus de tir, de maniabilité, d'armure etc... Voilà, vous savez tout. Vous seul maintenant avec le salut de l'univers entre vos mains! Good luck, Guys!

Alors là, je dois dire qu'il y a une particularité assez bizarre, car les monstres du fin du niveau qui j'ai vu sont tous faits dans le même motif. Au niveau dessus on figure, d'ailleurs! On voit bien que c'est autour de 30 mille-mètres. On a quindi à portée de vol! Pour toute information, sachet qu'il s'agit pas-beaucoup de fin de deuxième niveau. Oh, et puis, ça ne change pas grand-chose, de toute façon, votre mission sera de tout détruire!

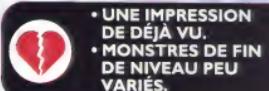


79%



Li, on fait visiblement plus fort. Vous avez le tir normal, jusque là, rien de bien change, mais en prime, vous avez droit à un superbe laser vert tout flamboyant nom! Vous voiez évidemment de le récupérer dans une capsule bonus. A ce propos, sachet que vous devrez avoir plusieurs niveaux de puissance pour pouvoir utiliser l'arme absolue.

- DES GRAPHISMES TRES SOIGNÉS.
- UNE ANIMATION EXEMPLAIRE.
- DES SONS AU TOP NIVEAU.
- UNE JOUABILITÉ EXTREME.



Le fameux "homing", le missile qui vous suit et vous rentre dans le fard sans que vous ne puissiez rien faire. Vous en rôver, Andro Dunos l'a fait. C'est cette arme que vous voyez évoluer sous vos yeux. Beau, non?



Voilà l'arme absolue: le tir super-puissant. Il vous suffit de rester appuyé quelques secondes sur la bouton, pour ainsi vous défoncer et vous faire un chemin à la hauteur de votre force, énorme! Cependant, n'en abusez pas!



CREDITS 03

Vous avez évidemment de très nombreux tirs à votre disposition. Ici, il s'agit du tir normal, pas très beau, mais déiablement efficace. Il vous suffira d'en administrer quelques gicées à vos nombreux vis-à-vis pour vous frayer un chemin sûr.



CREDITS 03

## FACE A FACE ANDRO DUNOS CONTRE LAST RESORT

Evidemment, Andro Dunos ressemble très fortement à Last Resort, avec également la possibilité de jouer à deux. Pour ça, c'est aussi bon. Toutefois, les sprites des vaisseaux sont ici un peu plus gros, mais les monstres de fin de niveau sont nettement plus réussis dans Last Resort. Ces deux jeux sont très proches l'un de l'autre, mais Last Resort l'emporte assez largement, grâce à un intérêt de jeu bien plus élevé.



J'attendais, avec une certaine impatience, l'arrivée d'Andro Dunos sur Neo-Geo. Comme je suis plutôt fan des Shoot'Em Ups, vous comprendrez bien volontiers ma déception lorsque je pris les commandes du vaisseau spatial et que rien d'extraordinaire ne se passa. Eh oui, contrairement à la tradition des jeux sur cette bécane, Andro Dunos ne pète pas vraiment la pêche. Evidemment, tout est parfait ou presque, mais l'on reste, même après quelques heures de jeu, sur sa faim, car l'on s'attendait à mieux d'une compagnie comme SNK qui nous avait tant séduit dans le passé par la qualité et le brio de ses productions. Bien sûr excellent, Andro Dunos reste tout de même un ton en-dessous des prestations des autres jeux de la Neo-Geo et ça, on ne pourra que le regretter...

J'm DESTROY



Dans la pure lignée de Last Resort (petits vaisseaux, grands espaces), Andro Dunos ne parvient toutefois pas à faire oublier son illustre précurseur. Pourtant, je vous assure qu'il ne manque pas de qualités. Loin s'en faut. Les graphismes sont tout aussi bons, et je peux vous assurer que les musiques et les sons me paraissent bien supérieurs, mais vous savez, les goûts et les couleurs... En tout cas, la maniabilité elle, ne souffre d'aucun ralentissement quelconque. Tout y est très fluide et remarquablement bien animé. Bien sûr, les effets de Zoom sont beaucoup moins déments que dans Last Resort, mais ils valent toutefois le détour. Tous seul ou à deux, vous allez vous éclater à pulvériser de l'Alien. Vous n'avez qu'à leur faire voir votre arme spéciale...

TRAZOM

**EDITEUR : SNK**  
**GENRE : SHOOT THEM UP**  
**TAILLE CARTOUCHE : 34 MB**  
**DIFFICULTE : MOYENNE**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 7**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 4**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**  
**CONTINUE : 3**

**GRAPHISMES : 15**  
**ANIMATION : 15**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 17**  
**TOTAL : 79%**

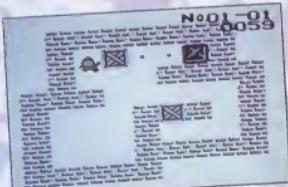
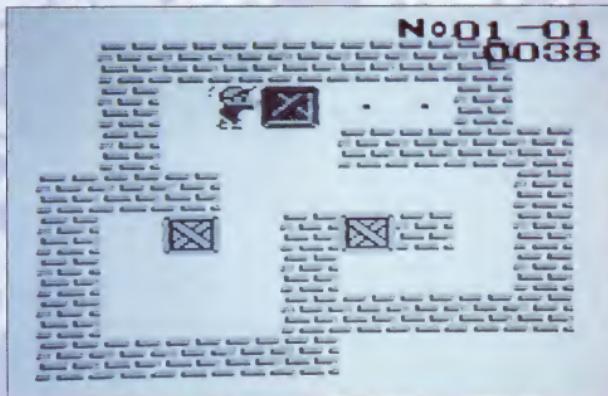
GAME BOY

**ZUT!,  
J'AI LÂCHÉ  
UNE  
CAISSE!**



# BOXXLE 2

N°01-01  
0038



Je ne suis peut-être pas très objectif (j'adore les casse-têtes sur Game Boy) mais depuis que Boxxle 2 est arrivé à la rédaction, je n'arrête pas de me prendre la tête avec. Il est encore plus difficile que le premier. Quelques améliorations ont été apportées comme la possibilité d'édition ses propres tableaux (des fois que vous ayez fini le jeu). On peut visualiser le tableau entier grâce à une vue générale qui peut scroll. L'aspect technique n'est, bien sûr, pas génial mais ce n'est pas primordial dans ce genre de jeu. Un superbe casse-tête pas du tout mais que je ne conseille qu'aux fans de réflexion.

OLIVIER 9

**D**ans Boxxle 2, vous êtes Willy, un petit manutentionnaire dont le seul but dans la vie est de ranger des caisses dans un entrepôt (Boxxle). Mais depuis qu'il a rencontré l'amour, il n'a de pensées que pour Wanda. Malheureusement, lors d'une promenade en amoureux, Wanda se fait enlever au nez et à la barbe de Willy par des extra-terrestres. Willy va devoir se remettre au travail dans l'entrepôt pour gagner un max d'argent. Il veut en effet s'acheter un lance-roquettes pour buter les extra-terrestres et récupérer ainsi sa dulcinée. 120 niveaux vous sont proposés, chacun étant un tableau qui montre l'entrepôt en vue de dessus. Des caisses y sont disposées et doivent être rangées d'une seule et unique façon. Willy ne peut que se déplacer entre les caisses et pousser celles-ci. Un jeu de casse-tête qui porte bien son nom!

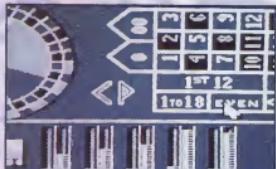
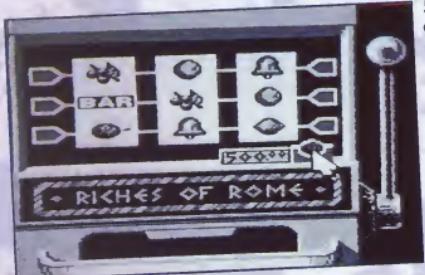
**EDITEUR : FCI  
GENRE : CASSE-TÈTE  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
NOMBRE DE NIVEAUX : 120  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUE : PASSWORD**

**GRAPHISMES : 11  
ANIMATION : 12  
MANIABILITÉ : 16  
SON : 14  
TOTAL : 88%**

88%

# GAME BOY

ROUGE  
IMPAIR  
ET  
PASSE!



77%



**V**ous rêvez de gagner des millions? Rien de plus simple! Enfilez votre costume le plus "classieux" et glissez dans votre Game Boy la cartouche Caesar Palace. Vous allez pouvoir jouer à tous les jeux que l'on trouve dans un casino. Le côté sympa de la manip' est que vous n'aurez perdu que le prix de la cartouche Game Boy. Pas de ruine désastreuse en vue, jouez tranquillement! Après un choix de langue, vous frottez les yeux: non, non, vous ne rêvez pas! vous êtes bien dans la salle du Caesar Palace et le caissier vous attend pour vous donner des jetons. Ensuite, vous pourrez aller jouer au Jackpot avec ses mises à 1, 5, 25, 100 et 500 dollars. Pour vous changer les idées, vous irez faire un petit Blackjack, ce jeu de cartes où vous jouez contre un croupier et tentez d'approcher du plus près les 21. Il y a aussi le vidéo poker et la grande roue de la fortune qui n'a rien à voir avec un jeu télévisé! Enfin, honneur au jeu roi des casinos: la roulette! La doc en français est explicite et fournit assez d'exemples pour que vous compreniez rapidement les règles des 5 jeux.



J'avoue m'être bien amusé avec Caesar Palace lors de sa sortie au Japon il y a pas mal de temps. Et j'y ai rejoué avec plaisir dans sa version française. Les graphismes ne sont pas vraiment beaux (alors qu'ils auraient pu l'être même si le jeu ne s'y prête pas vraiment). Mais c'est surtout l'aspect simulation de casino qui est bien réussi avec des jeux différents qui captivent lorsqu'on prend la peine de jouer le jeu avec les mises. Bon, Caesar Palace n'est vraiment pas le jeu du mois, mais il reste super sympa pour ceux qui apprécient de jouer avec l'argent!

OLIVIER ☺

**EDITEUR :** OCEAN  
**GENRE :** SIMULATION  
DE CASINO  
**DIFFICULTE :** MOYENNE  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**NIVEAU DE DIFFICULTE :** 1  
**NOMBRE DE NIVEAUX :**  
5 JEUX  
**CONTINU :** NON

**GRAPHISMES :** 12  
**ANIMATION :** 11  
**MANIABILITE :** 18  
**SON :** 12  
**TOTAL :** 77%

# GAME BOY

## MOI VOIS, MOI TUE!

# PITFIGHTER



**U**n nouveau jeu de combat fait son apparition avec, cette fois, des graphismes digitalisés de gros combattants bien méchants! Vous pouvez choisir votre personnage parmi trois warriors. Il y a Buzz qui n'est pas très intelligent mais qui vient de la ligue de catch américain. Il possède une poigne de fer et réussit à merveille le Killer Body Slam! Ty est un autre combattant, spécialiste en kickboxing. Enfin, Kato est le maître des arts martiaux avec, comme spécialité, le karaté. Avec ce beau petit monde, vous lancez des défis à cinq balaises ultra déterminés à vous faire la peau! Les combats se déroulent en un seul round jusqu'à l'abandon d'un des deux combattants. Les gens parient autour et les combats ont lieu dans des entrepôts. Le tout est visualisé en vue de 3/4 avec des personnages en 3D.



Etais-ce vraiment nécessaire d'adapter un jeu déjà très faible sur tous formats sur la Game Boy? Aux vues du résultat, je crois que non! Les personnages digitalisés se confondent avec le décor et se mélangent. La maniabilité est limitée et les collisions plus que discutables. Le jeu est, pour couronner le tout, trop facile! Que faire alors? Une pétition anti-dubaie sur Game Boy? Ecrivez-moi nombreux les amis!

OLIVIER

**EDITEUR : T-HQ**  
**GENRE : COMBATS**  
**DIFFICULTÉ : FACILE**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 5 OPOSANTS**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**

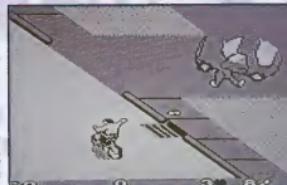
**CONTINUE : NON**  
**SAUVEGARDE : NON**  
**GRAPHISME : 12**  
**ANIMATION : 11**  
**MANIABILITÉ : 10**  
**SON : 12**  
**TOTAL : 56 %**

# GAME BOY

## CHAUDS LES JOURNAUX, CHAUD!

# PAPERBOY 2

**L**e petit livreur de journaux à vélo est de retour sur Game Boy. Le Daily Sun, journal pour lequel il bosse, a de nouveau engagé Paperboy car la demande est forte en ville. Le principe est toujours le même: vous devez guider Paperboy (ou Papergirl, il y en a deux!) dans les rues et veiller à ce qu'il envoie un journal par boîte-aux-lettres d'abonné. Les décors, par contre, ont changé puisque l'on trouve des maisons hantées, des ghoules, des monstres, mais les voitures, les momies qui courrent partout, les avenues à traverser sont toujours là pour faire perdre une vie à Paperboy et son vélo. Si vous ratez un abonné, il rompt son contrat et le Daily Sun perd un client le lendemain. Car les journées se suivent pour trois semaines de sept jours sur sept. Roulez jeunesse!



Franchement, même si je ne déteste pas ce jeu alliant adresse et action, je ne vois vraiment pas à quoi sert cette séquelle. Pas de réelles améliorations en ce qui concerne la maniabilité et les animations. Quelques nouveautés dans les décors et la possibilité de jouer à deux sont les seuls changements. A deux, le jeu est sympa puisque les deux livreurs roulent en même temps en partant du même point et en se retrouvant après être passés par des rues différentes, sympa. Un jeu à éviter si vous possédez déjà le premier épisode et même à éviter tout court!

OLIVIER

**EDITEUR : MINDSCAPE**  
**GENRE : ACTION**  
**DIFFICULTÉ : DIFFICILE**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 21 JOURS**

**CONTINUE : NON**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 13**  
**GRAPHISME : 15**  
**ANIMATION : 15**  
**MANIABILITÉ : 14**  
**SON : 11**  
**TOTAL : 68 %**

# GAME BOY

## LES DIEUX DU STADE!



# TRACK MEET

Un lancer de javelot qui foire, attention la prochaine fois!

C'est une première sur Game Boy avec ce Track Meet qui propose la première simulation d'athlétisme sur Game Boy. Pour continuer dans un esprit olympique, après les JO de Barcelone, vous allez pouvoir vous éclater au cours de 7 épreuves sportives toutes basées sur la performance, l'humour et... la force de vos doigts! Eh oui, un nouveau jeu où il va falloir appuyer comme un cinglé sur les petites touches pour aller plus vite, toujours plus vite pour lancer plus fort! Vous allez pouvoir vous éclater ainsi sur le 100m, le 110m haies (et je tape tape tape!), lancer les doigts! remarquez, grâce à cela, vous avez l'impression de vraiment participer à une épreuve sportive! Viennent ensuite les épreuves de précision et de timing avec le lancer du javelot, du disque et le saut à la perche. Pour finir, vous pourrez tenter le saut en longueur et l'altérophilie. Lets go!



J'avoue avoir été franchement et agréablement surpris par cette simulation sportive sur Game Boy. Les graphismes sont potables, l'animation est bonne mais deux points attirent l'attention; premièrement, l'ambiance est nettement humoristique avec des scènes rigolotes aux arrivées, des attitudes franchement farfelues de certains adversaires. Deuxièmement, la maniabilité est exemplaire avec des commandes précises, côté important de ce genre de jeu. Il est possible de jouer à deux avec un link et de sauvegarder une partie en cours. Il y a même des concurrents qui trichent, génial!

OLIVIER

**EDITEUR : INTERPLAY**  
**GENRE : SIMULATION**  
**D'ATHLÉTISME**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 7**  
**ÉPREUVES**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**  
**CONTINUE : NON**  
**GRAPHISME : 15**  
**ANIMATION : 17**  
**MANIABILITÉ : 18**  
**SON : 14**  
**TOTAL : 86 %**

# GAME BOY

## PAR ODIN!



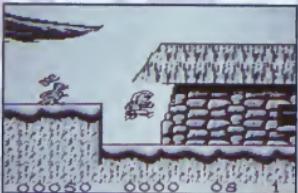
Je suis très déçu par la conversion Game Boy qui m'avait assez plu sur micro. Les décors sont arides, l'animation lente et les personnages moches comme tout! De plus, il y a peu d'ennemis dangereux et peu de passages originaux. Le tout est linéaire, bête et sans innovation. Je conseille ce jeu uniquement à ceux qui veulent tout voir sur Game Boy en matière de plates-formes. OLIVIER

Les autres: passez votre chemin!

# PROPHECY

## THE VICKING CHILD

**L**a vie d'un petit viking n'est pas toujours facile! En effet, Brian avait tout pour lui au pays de Northland: la nature et ses mille et un plaisirs, les norvégienne connues pour leur beauté et leur gentillesse! et le marchand de pizzas qui passait tous les mardis et tous les jeudis soir au village! Une vie douce et paisible coulait sans que personne ne vienne chercher des problèmes. Mais, jeu vidéo oblige, un terrible malheur s'abattra du jour au lendemain sur le Northland. Odin le démon, fils du sombre Lord Loki, décide de prendre sous sa tutelle ce pays pourtant si paisible. Brian doit intervenir pour sauver les siens; il va parcourir tous les paysages sur huit niveaux chacun, gardés par un boss à la solde d'Odin. En scrolling multidirectionnel et en vue de profil, Prophecy est un jeu de plates-formes classique qui vous fera traverser un village, un château, une forêt, un océan, une zone volcanique et une montagne, entre autres!



**EDITEUR : GAMETEK**  
**GENRE : PLATES-FORMES**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 8**  
**CONTINUE : NON**

**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1**  
**SAUVEGARDE : NON**  
**GRAPHISME : 13**  
**ANIMATION : 15**  
**MANIABILITÉ : 12**  
**SON : 13**  
**TOTAL : 74 %**

# GAME BOY

CA ROULE  
COOL !



# JEEP JAMBOREE OFF-ROAD ADVENTURE

Pour bénéficier de tous les plaisirs de la conduite d'une jeep sans risquer de perdre bêtement des points de permis, Jeep Jamboree vous transporte dans 22 circuits américains appartenant au championnat de ce genre de sport motorisé, très en vogue de l'autre côté de l'Atlantique. Dans des courses en vrai 3D, vous conduisez votre jeep en essayant de ravir la première place à vos concurrents. Il est possible de jouer à deux avec un link. Vous pouvez vous entraîner grâce à l'option Practice, ou encore, courir dans le championnat avec le mode race season. La saison courte contient 5 circuits faciles, la saison intermédiaire en contient 7 et enfin, la saison de championnat en contient 10 (différents des précédents) bien hard! Vous conduisez une Jeep Jamboree qui est la plus puissante et la plus performante des jeeps. Il y a déjà 40 ans que les pionniers du rallye tout terrain traçait leur première piste ralliant la Californie au Nevada avec des Jeep Jamboree.



C'est pas du beau graphisme ça sur Game Boy? Attention, ne riez pas trop, la course en elle-même n'est pas à recommander: il ne s'agit que d'une image de présentation!

87%



Les essais qui avaient déjà eu lieu sur Game Boy pour nous proposer des courses de voitures en 3D avaient lamentablement échoué, mais cette fois-ci, je crois que Virgin Games tient le bon bout en ce qui concerne la gestion 3D! L'animation est parfaite et les décors assez fournis. Les sprites des jeeps sont grands et détaillés. Comme la maniabilité est assez excellente et que l'on se marre du début à la fin des 22 circuits, Jeep Jamboree constitue un petit exploit sur Game Boy. A deux, le plaisir est encore plus total. Un jeu à se procurer absolument pour ceux qui aiment, même si le jeu reste un peu trop facile à mon goût (pas assez de réalisme pour les dérapages et l'adhérence).

OLIVIER

- UNE GESTION DE LA 3D PARFAITE, ÇA DÉCOIFFE!
- DES DÉCORS ET DES SPRITES RÉALISTES.



- DES COURSES TROP FACILES.

La course se déroule en 3D et les décors ainsi que l'animation tiennent la route sur cette petite machine qu'est la Game Boy. Sur le tableau de bord, on peut choisir d'avoir ou non le circuit et la position de la jeep, ou encore, de lire la vitesse en km/h ou en mph (miles par heure).

**EDITEUR : VIRGIN GAMES**  
**GENRE : COURSE DE JEEP**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 3**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**  
**CONTINU : NON**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 22 CIRCUITS**

**GRAPHISMES : 17**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 16**  
**TOTAL : 87%**



# Shoot Again

145 rue de l'Ile-de-France, 75019 PARIS. M<sup>me</sup> Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 19h00. NOUVEAUX TÉLÉPHONES :  
 SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-140.34.36.26)  
 SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-140.38.02.38)

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIENS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'CHANGE !!!

Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!

DES MILLIERS DE PIN'S

SHOOT AGAIN A GAGNER.



36-15  
SHOOT  
AGAIN

ECHANGEZ VOS CARTOUCHES. DÉCOUVREZ DES CENTAINES D'AUTRES JEUX.

Shoot Again  
LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Plus de 500 cartouches en stock, des jeux de qualité en très bon état, un service VPC rapide et simple.

## LES TARIFS

GAME BOY  
 1 JEU CONTRE 1 : 50 F PAR JEU  
 SUPER FAMICOM  
 1 JEU CONTRE 1 : 150 F PAR JEU  
 MEGADRIVE  
 1 JEU CONTRE 1 : 100 F PAR JEU  
 MASTERSYSTEM  
 1 JEU CONTRE 1 : 75 F PAR JEU  
 CORE GRAFX  
 1 JEU CONTRE 1 : 60 F PAR JEU

2 JEUX  
CONTRE 1  
GRATUIT !!!

*Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux à "Le plus grand club d'échange de France"*  
**SHOOT AGAIN, 145 rue de l'Ile-de-France 75019 Paris.**

Je renvoie 1 jeu contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 F de port  
 Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.  
 Je donne :

Je désire clair :

10eme

Je possède :  Une Megadrive japonaise,  Une Megadrive française,  
 Une Super Famicom japonaise,  Un Gameboy,  
 Une Master System,  Une Core Graf,  Autre.

Je paie :  Au facteur,  
 Par chèque ci-joint,  
 Par mandat la poste.

Nom :

Prénom :

Code postal :

Ville :

Adresse :

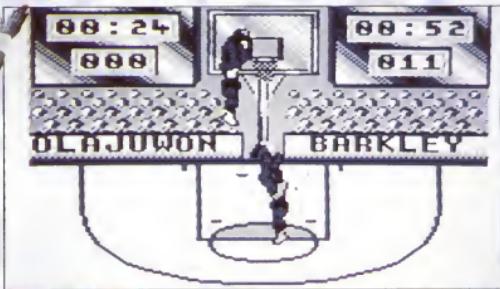
Télé :

Date :

Shoot Again, Inc.  
 Shoot Again, Inc. et Shoot Again sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gameboy, Super Famicom, Neo Geo, Core Graf et Master System sont des marques déposées. © 1992 Shoot Again. Tous droits réservés. Shoot Again ne réserve le droit de résilier ses prix sans préavis. Cela dans la limite des circuits disponibles.

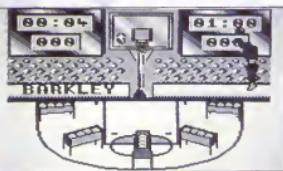
# GAME BOY

**27 JOUEURS,  
6 EPREUVES,  
UN CONTRE  
UN: OU  
EST MA  
CALCULETTE?**



L'ÉPREUVE DU ONE ON ONE :  
Le One on One est un terrible face à face qui ne laisse aucune chance ni à l'un ni à l'autre. Pas question de se reposer quelques secondes ou de profiter des passes d'autres joueurs. Il faut être constamment sur la brèche et élaborer ses tactiques, seul.

L'ÉPREUVE DU THREE-POINT SHOOTOUT :  
Cinq balles par stade vont vous permettre de mesurer votre adresse à réussir les tirs de loin.



# ALL-STAR CHALLENGE 2



L'ÉPREUVE DU SLAM DUNK

L'épreuve reine des exhibitions aux Etats-Unis dont le champion est Michael Jordan des Chicago Bulls. Il s'agit d'effectuer différentes figures qui doivent toutes aboutir à un smash au panier réussi.

L'ÉPREUVE DU FREE-THROW COMPETITION

Un curseur se balade en cercle autour du panier et vous permet ainsi de viser convenablement pour votre lancer franc.



**87%**

**O**n peut dire que le basket est à la mode ces temps-ci sur Game Boy, tant mieux pour les fadas de ce sport de géants. Dans cette nouvelle version de All-Star Challenge, on retrouve le classique One on One qui permet à deux joueurs de se rencontrer en face à face dans la zone du panier. Chacun leur tour, ils passent de l'attaque à la défense, le système de points étant le même que durant les matchs. Le but est, bien sûr, de marquer le plus de points à son adversaire et il est possible de jouer en temps limité (celui qui a le plus de points gagne) ou aux points. Les joueurs en vue de 3/4 face au panier peuvent tenter un lancer à trois points en sautant, ou un smash en attaque. En défense, ils peuvent bloquer (exécuter une parade en sautant) ou prendre le ballon à l'adversaire. Si vous n'aimez pas le One on One, vous pourrez jouer à cinq autres épreuves : le Free-Throw Competition (un lancer franc face au panier), le Three-Point Shootout (lancer de loin à trois points), le Slam Dunk (épreuve de smashs au panier avec figures), l'Accuracy shootout (des tirs aux paniers d'un endroit imposé) et enfin, le tournoi de One on One. Un jeu complet pour l'entraînement : deux heures par jour suffiront!



C'est simple, j'ai horreur des One on One car je ne vois pas pourquoi il faudrait mettre le prix d'une cartouche pour ne pouvoir jouer qu'à un contre un au basket, c'est frustrant. Mais quand je tombe sur un jeu comme All-Star Challenge 2, alors là, je change d'avis! Cette simulation propose tellement de jeux différents et d'options que cela en devient passionnant. On se prend vraiment à vouloir s'entraîner pour devenir la star de toutes les épreuves d'exhibitions qui dérivent du basket. Le One on One est réussi avec des graphismes potables, sans plus, mais une bonne maniabilité des joueurs. Les autres épreuves sont des petits joyaux du genre! Bref, un jeu complet et qui peut être joué à deux, que demande le peuple?

OLIVIER

**EDITEUR : L.J.N.**

**GENRE :**

**SIMULATION DE BASKET**

**DÉSÉPTE : MOYENNE**

**NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3**

**NOMBRE DE NIVEAUX : 27**

**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**

**CONTINUE : NON**

**GRAPHISMES : 16**

**ANIMATION : 15**

**MANIABILITÉ : 17**

**SON : 15**

**TOTAL : 87%**

# GAME BOY

A CINQ,  
C'EST  
MIEUX!



BOS 100 10 04 36 BOS 000

# 5 ON 5 DOUBLE DRIBBLE

**L**e 5 On 5 est la simulation de basket par excellence, puisqu'elle met face à face cinq joueurs pour de véritables matchs, pas des One on One (un contre un) ou autres exhibitions. Avec ce jeu, on joue exactement comme le faisait le Dream Team américain aux Jeux Olympiques de Barcelone, avec cinq joueurs par équipe. Au départ, vous choisissez de jouer seul contre la machine ou à deux avec un link, puis vient le choix de votre équipe parmi 8, dont chacune possède ses caractéristiques. Les quarts temps (en basket, on joue en quatre périodes appelées des quarts temps) sont paramétrables de 5 à 15 minutes et il y a trois niveaux de difficulté. Le jeu est en 3D isométrique avec une vue latérale du terrain scrollant horizontalement (il fait trois écrans de large). Chaque bouton a ses propres utilisations différentes en attaque et en défense: il est ainsi possible de gêner, de changer de joueur parmi les 5, de passer et de tirer. Les fautes sont prises en compte, attention donc aux 5-second violations, travelling et autre blocking!



Enfin, un 5 On 5 sur Game Boy et pas chez n'importe quel éditeur, pensez donc: Konami! Je commenceais à me lasser des sempiternels One On One qui ne permettaient, en fait, que de s'entraîner. Ici, on peut enfin jouer de vrais matchs avec des joueurs assez discernables du fait de la grandeur de leur sprite. Les graphismes ne sont pas sublimes, mais l'animation tient la route. La "jouabilité" est ce qu'elle est, c'est-à-dire fidèle à une simulation de sport-jeu sur Game Boy: ce ne sera jamais vraiment le Pérou mais l'on s'amuse et l'on réussit de belles actions quand même. Un petit effort a été fait pour simuler les tirs aux paniers. OLIVIER

**EDITEUR : KONAMI**  
**GENRE : SIMULATION DE BASKET**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3**  
**NOMBRE DE NIVEAUX : 8**  
**ÉQUIPES**  
**Nombre de joueurs : 1 ou 2**  
**CONTINUE : MATCHS**

**GRAPHISMES : 14**  
**ANIMATION : 16**  
**MANIABILITÉ : 15**  
**SON : 15**  
**TOTAL : 83%**

# MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.  
METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : **LME** Centre Commercial C+C RN19

94380 BONNEUIL/S/MARNE

TEL : 43 77 41 13

RESERVEZ VOTRE **SUPER  
FAMICOM**  
VENDUE COMPLETE  
(2 Manettes + 1 cable Péritel + 1 alimentation)  
+ JEU AREA 88 **2250 TTC**

# LES CONSOLES

## SEGA

MEGA-CD 2990 F jeu offert

MEGADRIVE française 990 F

MASTER SYSTEM 2

GAME GEAR nouveau packagin

**LES JEUX**  
SONIC - QUACKSHOT  
KID CHAMELEON  
TOKI - ROBOCOP  
AUSIA DRAGON

EA HOCKEY - JOHN MADDEN II  
CRUDE BUSTER - JORDAN VS BIRD  
TERMINATOR - CHUCK ROCK  
TASMANIA - SPEEDBALL 2

DAVID ROBINSON  
ARCH RIVALS / ARCADE BASKETBALL  
SUPER DUDGE BAN

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE  
EUROPEAN CLUB SOCCER  
BULLS VS LAKERS

SPLATTER HOUSE II  
SHINING FORCE  
GRAND SLAM - AGASSI TENNIS  
OLYMPIC GOLD

MONACO G.P.  
ARCH RIVALS / ARCADE BASKETBALL

## NINTENDO

SUPER FAMICOM 2250 F

SUPER NES (américaine) 1490 F

**LES JEUX**  
SOUL BLADE - ZELDA III  
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)  
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE  
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER  
SUPER FORMATION SOCCER  
SUPER CUP SOCCER - SUPER TENNIS  
MAGIC SWING - DYNOMARS (DINOSAURS)  
BART NIGHTMARE (SIMPSONS)  
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING  
ULTIMATE FOOTBALL  
SUPER LEAGUE BOWLING  
HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER  
KING OF THE MONSTERS - SYAULION - BLAZEON  
SUPER ALESTE - PARODUS  
PRINCE OF PERSIA - STREET FIGHTER II  
TORTUES NINJA IV - BATTELETOADS

MANETTES XE 1  
ET SUPER JOYCARD

## GAME BOY

**LES JEUX**  
HUDSON HAWK  
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)  
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL  
RUBBLE SAVER II - GOEMON FIGHT  
DOWN TOWN ATHLETICS  
RANMA 1/2 - BARCELONA 92'  
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND  
HOME ALONE - CROCODILE TAILS

**LES MICROS**  
LES JOYSTICKS  
LES SOURIS - LES FOURNITURES

**ET AUSSI**  
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC  
PC COMPATIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

# SUPER NINTENDO

AH!  
LES FAMILLES  
NOMBREUSES!



C'est ici que débute le jeu :  
à l'extérieur de la maison des Addams. Gomez peut aller à  
droite, à gauche ou entrer dans la maison.



# THE ADDAM



A chaque début de niveau  
ou entrée de salle, une petite boîte  
avec un A en gothique attend  
que Gomez se place en dessous pour  
lui donner un coup de tête  
(tient, ça me rappelle quelque chose!).

La chose sort alors  
de la boîte pour donner des renseignements  
sur la quête de Gomez.  
Merci la chose!

toute seule! Cette petite famille vit dans la mauvaise humeur et le désordre et elle adore ça! Le problème est qu'un certain Abigail Craven, l'administrateur de biens de la famille, désire depuis toujours s'emparer de la fortune des Addams, planquée dans leur manoir. Il va même tellement loin qu'il a fait prisonnier tous les membres de la famille en les jetant chacun dans un coin de la propriété. Gomez doit partir à leur recherche: il doit d'abord libérer Pugsley, Granny et Wednesday pour ensuite voler au secours de Morticia, enfermée dans les catacombes après avoir fait retrouver la mémoire et dépossédé son frère Fester qui file un mauvais coton! Vous contrôlez Gomez dans un jeu de plates-formes aussi vaste que l'est le manoir des Addams.

Ah! les soirs de pleine lune :  
Gomez adore ça! Il peut monter  
sur les tuiles et hurler à la mort  
comme les loups...

**L**a famille Addams est devenue une institution aux Etats-Unis (même si le film a fait un flop monstrueux) et commence à faire parler d'elle dans notre beau pays. Le feuilleton noir et blanc sur M6 a fait place au film délirant; voici le jeu vidéo aujourd'hui! La famille est composée de membres complètement frappés; il y a Gomez, le père de famille moustachu qui manie le fleuret comme personne et dont la seule occupation est Morticia, la mère de famille, qu'il appelle "mi cherida" (ma chérie!) ou encore "dich" (toi, en allemand). Le but de ces deux étourneaux est de se faire souffrir mutuellement, ils adorent ça! Les deux enfants sont Wednesday la fille et Pugsley, le fils. Ils adorent jouer à la chaise électrique ou sous l'orage avec un paratonnerre! La grand-mère, Granny, est une vieille sorcière qui fait office de cuisinière de la mort chez les Addams! Il y a enfin Fester (Fétié en français, ça veut tout dire!) le frère de Gomez, Lurch le majordome qui ressemble comme deux gouttes d'eau à Frankenstein et enfin la Chose, une main qui se balade

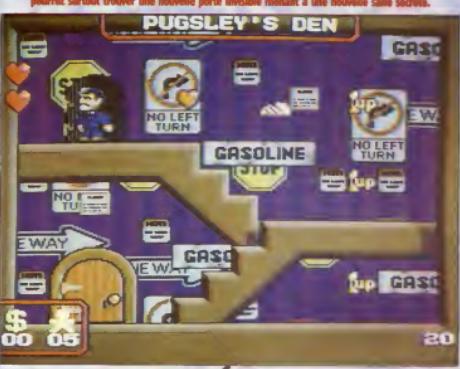


93%



**LA PORTE SECRÈTE !** : Il suffit d'aller dans le Hall of Stairs des Addams, c'est-à-dire d'entrer dans la résidence. Allez à gauche sous la porte de gauche comme sur le cliché. Un porte invisible vous fera découvrir une salle secrète : Pugsley's Den.

**PUGLEY'S DEN** : Dans cette salle, vous récupérez trois vies supplémentaires et un cœur. Mais vous pourrez surtout trouver une nouvelle porte invisible menant à une nouvelle salle secrète.



# S FAMILY

## UN PASSAGE SECRET QUI RAPPORTE !

Une série de salles secrètes qui sont accessibles très facilement dès le début du jeu. Suivez le guide !

Voici le plan de cette nouvelle salle qui contient 6 portes menant aux salles-bonnes.



**A : TAKE HEART ROOM**  
Il y a 27 coeurs à prendre dans cette salle.



**E : TRAINING SHOES ROOM**  
Pour réussir à attraper une paire de basket, utilisez le chapeau à hibou, récupérez avant ; Dépêchez-vous !



**B : SPORTS HALL**  
25 dollars, une épée, une vie et un cœur vous y attendent.



**C : PUGLEY'S DEN**  
Vous重返ez d'où vous veniez au départ. Utilisez pour revenir dans le Hall of Stairs de la résidence Addams.



La galerie de portraits dont laquelle Gomez doit bien regarder où il marche. Tonner, par exemple avec ce topo en peau d'ours blanc. La tête de l'ours se met à s'animé si vous passez trop près et vous mort sauvagement!

Pour vous débarrasser de cet oiseau bleu perché haut de l'Old Tree (le vieil arbre), il suffit de lui sauter sur la tête plusieurs fois.



La chambre des jouets a été aménagée par les deux rejetons de la famille, Pugsley et Wednesday. Ils ont veillé à ce que ce niveau soit impossible à traverser!

Entre les barres de haches gigantesques qui tournent sur elles-mêmes et les guillotines, on n'a pas vraiment le choix!

Avez-vous que la culture à quelquefois un aspect rébarbatif: comment avoir envie de lire des ouvrages aussi gigantesques?



Dans ce niveau, diverses plantations sont à découvrir. Ne cherchez pas de culture de marijuana, les Addams n'ont pas besoin de drogue pour planer à dix mille!



Le film ne m'avait pas trop déplu (il faut dire que j'ai fait des épisodes télé) mais alors, avec le jeu, j'adore! Il est superbe d'humour noir, de finesse des graphismes, de couleurs sensationnelles et de musiques envoûtantes. C'est du grand art graphiquement parlant. L'animation ne subit pas un peu de relenteur, même avec des scrollings différents. La maniabilité du personnage est bonne et les collisions exactes. Mais c'est surtout la quantité incroyable de lieux à visiter, d'ennemis à combattre et d'items à récolter qui impressionnent. Personnellement, je n'avais pas vu ça depuis Super Mario World, et oui, le mot est lâché! Le nombre de sous-niveaux est donc acceptable pour vous occuper de longues heures. Un jeu génial!

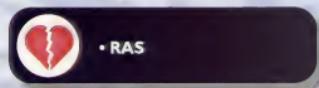
OLIVIER



Pour ses débuts sur la Super Nintendo, Ocean frappe très fort avec Addams Family. Pourtant, je suis plutôt méfiant en ce qui concerne les jeux inspirés par des films à succès, car cela donne plus souvent des daubes du genre Back to the Future III que des chefs d'oeuvres. Addams Family est un jeu de plates-formes passionnant qui s'inspire quelque peu de Mario, ce qui n'est pas une mauvaise référence! Les décors renferment de nombreuses salles secrètes, burrées de bonus et de l-ups, et l'on découvre également des objets aussi utiles que rigolos, comme le chapeau volant. Beaux graphismes, animation de qualité et "jouabilité" parfaite, que demander de plus? On pourrait seulement souhaiter que le jeu soit plus long, car on en redemande lorsqu'on arrive au bout. Addams Family c'est l'éclate!

AHL

• J'ADORE LES GRAPHISMES COLORÉS DES DÉCORS AINSI QUE LE LOOK CARTOON DES PERSONNAGES. • L'ANIMATION NE RAME JAMAIS, QUEL QUE SOIT LE NOMBRE DE SPRITES. • LES LIEUX VISITÉS SONT INNOMBRABLES ET LES DÉCORS VARIÉS. • LA DUREE DE VIE EST EXCELLENTE.



## FACE À FACE THE ADDAMS FAMILY CONTRE SUPER MARIO WORLD

Addams Family mérite les applaudissements puisque j'ai décidé de le comparer carrément au dieu des dieu sur Super Famicom: Super Mario World! Je peux vous assurer que même s'il ne le dépasse pas (Mario 4 n'est pas encore mort!), il peut se féliciter d'être le seul jeu sur Famicom pouvant lui être comparé sans rougir. Les lieux sont moins nombreux mais assez quand même pour vous occuper. Les graphismes, par contre, y sont bien meilleurs, tout comme la musique. Quant à l'intérêt, Addams Family reste un ton en-dessous de Mario à cause du nombre inférieur de niveaux et des passages difficiles plus rapides et violents que techniques. Je ne peux quand même que vous conseiller d'acheter Addams Family, vous qui possédez tous Mario 4!

EDITEUR : OCEAN  
GENRE : PLATES-FORMES  
TAILLE CARTEUCHE : 2 MEGAS  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1  
NOMBRE DE NIVEAUX : 5  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUES :  
INFINIS + PASSWORD

GRAPHISMES : 19  
ANIMATION : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 17  
TOTAL : 93%



## NOTE AUX DISTRIBUTEURS ET CONSOMMATEURS DE JEUX VIDEO NINTENDO ET SUPER NINTENDO

La S.A Horelec a conçu et fabriqué 2 adaptateurs qui permettent d'utiliser les cassettes américaines ou japonaises sur les Consoles Nintendo.

### GAME KEY :

Adaptateur pour cassettes américaines sur **Console Nintendo NES Européenne**

### SUPER GAME KEY :

Adaptateur pour cassettes américaines ou japonaises sur **Console Super Nintendo Européenne**

### POURQUOI L'INTÉRÊT DES CASSETTES AMÉRICAINES OU JAPONAISES ?

- Un choix de 300 titres en NES et déjà 100 Titres en SUPER NES !
- Un prix défiant toute concurrence !
- Les nouveautés en même temps que les U.S.A ou le Japon

### Exemples

#### Sur NES -

BATMAN	299	MISSION IMPOSSIBLE	259
DARKMAN	259	MONSTER TRUCK RALLY	259
GUN NAC	259	QUANTUM FIGHTER	219
ISOLATED WARRIOR	259	ROBIN HOOD	299
JACKY CHAN	299	TOKI	259
KICK MASTER	259		

#### Les NOUVEAUTÉS

BLUES BROTHER	399
DARKWING DUCK	399
GOLD METAL CHALLENGE	399
HOOK	399
NINJA GAIDEN	399
YOSHI	399

Sur SUPER NES - Les NOUVEAUTÉS : ROBOCOP 3 - TURTLES 4 - HOOK - STREET FIGHTER II - PRINCE OF PERSIA

Pour de plus amples renseignements, contactez :

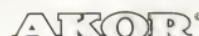


CHEVILLY LARUE  
DPMF 3, rue Edison  
94550 Chevilly Larue  
Tel. : 33.1 / 49.78.08.08 - Fax : 33.1 / 49.75.97.47

GRANDE DISTRIBUTION • GRANDS MAGASINS



Rue du Printemps 33-35 - 1050 Brussels BELGIQUE  
Tél : 32.2/640.01.16 [4 L] Fax : 32.2/648.49.08



AULNAY-SOUS-BOIS  
AKOR S.A. 4, rue Gilberte Desnoyer  
93600 Aulnay-sous-Bois - FRANCE  
Tel. : 33.1 / 49.39.08.58 • Fax : 33.1 / 48.67.54.61

J O U E T S • V I D E O

# SUPER NINTENDO

## QUETE MYSTERIEUSE POUR DEUX PRINCESSES OUBLIEES !



**L**e Pays d'Elemen est une bien curieuse contrée... Divisé en six petits royaumes qui n'ont de cesse de guerroyer les uns contre les autres, le pays est continuellement livré au pillage, aux flammes et à la destruction pure et systématique. Il arriva un jour où le roi Wagnall, dirigeant de l'un de ces royaumes, décéda mystérieusement. Dès que le trône fut vacant, arriva au pouvoir l'archimage Galneon, qui s'engagea à corps perdu dans la lutte l'opposant aux autres royaumes. Dès lors, les combats redoublèrent d'intensité et de violence. Mais au milieu de ces troubles, nul ne se préoccupa des deux filles du roi Wagnall, princesses de sang et de droit, qui disparaissent sans que l'on n'entende plus jamais parler d'elles... jusqu'à ce jour, c'est-à-dire dix ans plus tard! Le destin voulut que ce soit vous, ultime descendant des maîtres des cartes, qui accomplissiez l'impossible: vaincre Galneon.



Dans n'importe quel labyrinthe, vous composerez, au fur et à mesure de votre progression, une carte des lieux. Inutile de dire que cette carte vous facilitera grandement la vie.



Look Magic Equipment  
Call Ability Inventory  
Map Color Formation  
Inventory 5GP  
Color Formation  
Money



**73%**



Attack Magic Defense Weapons Item Retreat Cards Call



Les labyrinthes n'auront pas pour seule place les grottes ou les donjons, mais aussi les forêts. Seule véritable différence, hormis les rencontres, le scrolling des nuages qui défilent (bien rapidement ! on se croirait à Indianapolis !).



Des couloirs, encore des couloirs, toujours des couloirs... Bien sûr, le tout est en 3D, mais hélas plutôt mal animé. Un jeu d'aventure (et que l'on arrête une bonne fois pour toutes d'appeler ce genre de jeu des jeux de rôle !) en anglais, la Super Famicom n'en avait guère. Pour établir un rapide comparatif, Arcana est à Final Phantasy II ce que Shining in the Darkness est à Phantasy Star III sur Megadrive. On peut se lasser de cette succession de couloirs au long desquels des monstres surgissent sans cesse. Hormis l'aspect un peu rébarbatif dû à la profusion de combats, le jeu en lui-même est attachant, voire passionnant si l'on accroche au scénario.



Enfin, un jeu de rôle à se mettre sous la dent sur Super Famicom ! A la façon d'un Shining in the Darkness sur Megadrive, vous jouez à un jeu de rôle aux graphismes 3D lors des passages intérieurs (ce qui est le plus souvent le cas) et aux vues plus générales en ce qui concerne les extérieurs. Le tout est décevant graphiquement (je ne parle même pas de l'animation) ; mais on ne se formalise pas d'entrée, on joue avant de conclure trop hâtivement. Mais rapidement, on se rend compte qu'il s'agit toujours des mêmes actions sans grandes originalités. Pas d'enigmes compliquées ou passionnantes comme on est en droit d'attendre dans ce genre de jeu. Les combats et les ennemis sont ridicules. Bref, un jeu qui fait patienter sur Super Famicom (ce n'est quand même pas une horreur) mais pas plus.



- SEUL ET UNIQUE DANS SON GENRE (EN ANGLAIS).
- PRÉSENTE UN MINIMUM D'INTERACTION.

- DES COMBATS À N'EN PLUS FINIR.
- DESIGN DES MONSTRES HIDEOUX.
- ASSEZ FACILE.

**EDITEUR : HAI**  
**GENRE : AVENTURE**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : SAUVEGARDES**

**GRAPHISMES : 14**  
**ANIMATION : 14**  
**MANIABILITE : 19**  
**SON : 12**  
**TOTAL : 73%**

# SUPER NINTENDO

LA  
GUERRE  
DU GOLFE  
EN DIRECT!



# SUPER BATT

**U**n peu d'histoire. Le 2 août 1990, l'armée irakienne, sous la direction du tristement célèbre Saddam Hussein, envahissait le Koweït, insignifiant pays par la taille, mais poids économique non négligeable. Après bien des discussions, douze résolutions de l'ONU, et deux ou trois phrases de Perez de Cuellar qui resteront dans l'Histoire, les USA, sous l'égide de l'ONU, lancent l'opération "Tempête du Désert", nous sommes alors le 17 janvier 1991. Avec Battletank, rejoignez les troupes du général Norman Schwarzkopf. La stratégie américaine est essentiellement basée autour des incessants raids aériens qui, chaque jour, laissent tomber sur les troupes irakiennes des milliers de bombes. Mais il faut aussi savoir prendre le contrôle de certains points névralgiques qui se trouvent au sol. Aux commandes de votre M1A1 Abrams Battletank, le top du top dans le domaine du char blindé, vous infiltrerez les lignes ennemis, détruisez les blindés adverses, ainsi que leurs camps, mais surtout, vous devrez localiser et réduire en cendres les SCUD Launchers, traduisez lance-missiles SCUD. SCUD, en

ce seul mot tient toute la stratégie, et le principal atout de l'armée irakienne. A vous d'acquérir la suprématie militaire terrestre, le domaine aérien est déjà aux mains de l'ONU.



L'ennemi aussi roule en blindé. C'est ici un T-62 soviétique, ou C'Est à vous de faire pour ce mettre à la page. Faites lui donc une démonstration de votre arsenal. Obus de 120mm, tir à la mitrailleuse 7.62, écran de fumée, et, le must dans le domaine de la destruction et de la mort rapide, le missile à guidage laser, qui ne manque jamais sa cible!

En voilà un! Tous dessus! C'est un lance-missiles SCUD. Pas de danger, lui ne bouge pas. Il ne tire même pas! Positionnez-vous tranquillement devant, et allumez!



Un coup d'œil sur la carte pour repérer la prochaine victime. L'un des défauts du jeu vous permet de passer à droite de l'écran, pour repasser à gauche. Vous pourrez faire la même chose de bas en haut, et vice et versa. Bien pratique pour économiser le carburant qui est en quantité limitée, ce détail n'est aussi sensible qu'au réalisme.

77%

De nuit comme de jour, vous devrez mener votre mission, pas de répit pour un soldat tel que vous. La visibilité est, bien sûr, moins bonne de nuit (on ne l'aurait pas deviné), mais la difficulté n'est pourtant pas accrue. Hormis les couleurs à l'écran, rien ne change.



- UN RÉALISME SONORE PARTICULIÈREMENT SUCCÈS.
- UN BONNE ANIMATION ET DE BONS GRAPHISMES.



- IL N'Y A QU'UNE SEULE CAMPAGNE.
- ON NE PEUT PAS JOUER LES MISSIONS SÉPARÉMMENT.
- LE JEU MANQUE SINGULIÈREMENT DE VARIÉTÉ.
- UNE OPTION DE CODES OU DE SAUVEGARDE AURAIT ÉTÉ LA BIENVENUE.



# LETANK



La nuit approche, alors que vous terminez cette bataille. Le dégradé du ciel est doux, mais vous êtes un soldat, pas un poète, alors on s'en moque.



Même les hélicoptères s'en mêlent. Une bonne rafale de mitrailleuse lourde et il s'écrasera lourdement sur un sol aussi dur qu'inospitalier.



Cette première simulation de tank sur SN est... intéressante. Le pad de la console permet une bonne prise en main du jeu, même si l'on s'embrouille, au début, assez facilement. Cependant, premier reproche: il n'y a aucune variation de terrain. C'est vrai, ça a beau être le désert, on peut supposer y trouver des dunes! Second reproche: les ennemis, au nombre de trois, font pierre figure. Davantage de variété aurait été beaucoup plus stimulant. Enfin, l'intérêt des missions proposées est plus que discutable. Techniquement douteux (les soi-disant graphismes superbos sont rares à l'écran), il manque en outre à Battle Tank ce petit "plus" qui rend un jeu passionnant.

T.S.R. ☺



Deux ans après, on reparle encore de la Guerre du Golfe et, après tout, lorsqu'on en parle dans un jeu comme Battle Tank, c'est plutôt bon signe car ce siège d'Absolute est génial. Dans votre blindé, vous devrez effectuer plusieurs types de missions qui vous emmèneront dans les déserts du Golfe Persique. Chaque mission vous donnera un nouvel objectif. La réalisation est excellente et certains des graphismes digitalisés vous pètent littéralement à la gueule lorsqu'ils apparaissent à l'écran. Si, dans son déroulement, Super Battle Tank est agréable, il est par contre impossible de sauver une partie en cours. Pour un jeu de cette ampleur, c'est une véritable hérésie. J'en suis même à me demander si les auteurs n'étaient pas bousrés comme des fous tout au long de sa programmation; un truc comme ça, c'est carrément dingue.

J'm DESTROY ☺

**EDITEUR :**  
**ABSOLUTE ENTERTAINMENT**  
**TAILE CARTOUCHE : 4 MB**  
**GENRE :**  
**SIMULATION DE TANK**  
**DIFFICULTE : MOYENNE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINU : INFINIS**

**GRAPHISMES : 13**  
**ANIMATION : 17**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 15**  
**TOTAL : 77%**

# SUPER FAMICOM

MY NAME  
IS  
SUZUKI,  
JAMES  
SUZUKI !



Si vous choisissez de jouer en mode duel contre Aguri ou un second joueur, l'écran se divise en deux, sans aucun ralentissement ni modification des graphismes, genial !



# AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

Aguri est un champion très populaire au Japon, on ne s'étonne donc pas qu'il ait prêté son nom pour cette simulation de Formule 1 sur Super Famicom. D'autant qu'il intervient plusieurs fois dans le jeu et je ne parle pas des images digitalisées du pilote nippon ! Vous pouvez, en effet, jouer son rôle dans un championnat se déroulant dans 18 pays, ou encore choisir de vous opposer à lui en un duel de titan. Dans ce dernier cas, l'écran se sépare en deux et montre ce que voient les deux pilotes du circuit (vous et Aguri ou vous contre un deuxième joueur). Le but est alors de se combattre sur la piste pour arriver le premier. On visualise les deux positions sur un circuit en miniature, sur un écran de contrôle. Il est possible de choisir la couleur de son bolide, de monter complètement la mécanique en choisissant les éléments, de configurer le paddle, de choisir les nombres de tours, le temps qu'il va faire, etc... Les vitesses se passent manuellement pour plus de réalisme. A vous de foncer et de rencontrer Aguri.



Ça vous dit un moteur qui pète les flammes comme celui de la voiture d'Aguri ? Je peux vous assurer qu'avec des flammes comme celles-ci qui sortent de votre pot d'échappement, vous forcez toutes les nanas du coin pour un petit tour à grande vitesse ! Et puis, les autres voitures pourront s'accrocher pour vous doubler !



Tous les renseignements utiles apparaissent à l'écran. Vous visualisez votre position et celle du second pilote (dans le cas du duel). Les temps des tours et votre chrono actuel sont en haut à droite. En bas, on trouve la vitesse, le nombre de tours restant ainsi que l'indicateur du boîtier de vitesse.

# 90%



Une petite flèche apparaît pour vous avertir de l'arrivée proche d'un tournant. Remarquez, vous pourrez vous en passer car vous visualisez à tout moment votre position sur le circuit, grâce à l'écran de contrôle.

## FACE A FACE : AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING CONTRE TOP RACER

Disons-le: le principal intérêt d'Aguri Suzuki réside dans la possibilité de réaliser des duels à deux joueurs avec l'écran qui se divise en deux même s'il s'agit quand même d'une simulation de course de Formule 1 classique avec championnat et tout le folklore! On peut donc le comparer à Top Racer qui propose aussi une course poursuite entre deux voitures. Ce dernier est nettement moins axé sur la simulation et mise

tout sur l'action avec des graphismes et des animations très arcades. Une différence réside aussi dans le fait que dans Top Racer, il y a d'autres voitures sur la route pendant le duel, alors que la piste est vide de voitures autres que les deux F1 dans Aguri Suzuki. Si vous recherchez la simulation, jouez plutôt à Aguri Suzuki qui est beaucoup plus complet alors que Top Racer est davantage branché arcade (le genre, je passe à fond dans un tournant sans déraper du tout!).



• UN NOMBRE IMPRESSIONNANT D'OPTIONS.  
• DES EPREUVES DIFFÉRENTES DANS UNE MÊME CARTOUCHE: COMPÉTITION HABITUELLE AVEC UNE VINGTAINE DE VOITURES OU DUEL AVEC DEUX ÉCRANS.  
• UNE ANIMATION EXCELLENTE.

• UN MANQUE DE RÉALISME POUR LES SORTIES DE ROUTES, LES ACCIDENTS ET L'ADHÉRENCE.



Aguri Suzuki ne gère pas assez bien les accidents puisque ceux-ci n'arrivent que très rarement. Un petit manque de réalisme qui permettra à certains rigolos de frimer et forcer comme c'est le cas ici!



Attention aux têtes à gomme qui arrivent lorsqu'ils vous passent devant! Ne heurtez pas en me parlant de F1 Exhaust Heat, je ne suis pas sourd et surtout, je connais un peu la Super Famicom si vous voulez F1 Exhaust Heat



Avec F1 Exhaust Heat, qui n'était pas vraiment une course de Formule 1, mais plutôt un remake de F-Zero, Super Driving devient la référence de matière de Formule 1 sur Super Famicom.

Fam. Très proche de la version d'Arcade de Final Lap, Aguri Suzuki Super Driving réussit l'amalgame pratiquement parfait entre la situation et le jeu d'arcade. Au départ, pour être compétitif, il faut parfaitement bien doser les différents facteurs qui rentront en ligne de compte pour la suite des événements. Après avoir déterminé ces paramètres, la course commence et l'action aussi, ici, tout va très vite, le scrolling speed à fond et l'adrénaline commence à monter. Assez rarement grinçamment parlant, parfaitement maîtrisé et remarquablement animé, Super Driving peut aussi se jouer à deux en même temps. Un titre comme je les aime.

J'm DESTROY



D'après moi, Aguri Suzuki est la première simulation de Formule 1 sur Super Famicom. Oh là! Ne hurlez pas en me parlant de F1 Exhaust Heat, je ne suis pas sourd et surtout, je connais un peu la Super Famicom si vous voulez F1 Exhaust Heat n'est pour moi qu'une curiosité technique, géniale certes, mais manquant sérieusement de fondement ludique. Aguri arrive donc à point nommé pour nous proposer l'équivalent d'un F1 Monaco Grand Prix sur Megadrive, c'est-à-dire la réelle simulation de F1 comme on a toujours aimé, en arcade ou sur console. Les graphismes sont superbes, l'animation géniale (même à deux écrans) et les options hyper nombreuses. Le fait de pouvoir jouer en championnat contre d'autres F1 sur 20 circuits et de pouvoir aussi courir en duel avec un écran divisé en deux, font de ce jeu un petit bijou malgré quelques limitations comme le réalisme des accidents ou des dérapages.

OLIVIER

EDITEUR : LOZC  
GENRE : SIMULATION DE F1  
TAILE CARTOUCHE :  
8 MEGAS  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
CONTINU : SAUVEGARDES  
NOMBRE DE NIVEAUX :  
18 CIRCUITS

GRAPHISMES : 17  
ANIMATION : 18  
MANIABILITE : 17  
SON : 14  
TOTAL : 90%

# SUPER FAMICOM

## QUI A APPUYÉ SUR LE BOUTON?

**V**oilà ce qui arrive quand vous jouez avec les affaires de votre père qui est un grand chercheur scientifique: vous vous retrouvez rapetissé et envoyé dans un lointain passé, imaginaire qui plus est! Il faut dire que votre père n'est pas n'importe quel chercheur, il est complètement barge et agréé savant fou! Il fait des recherches sur les univers parallèles et les voyages dans le temps. De plus, quand il veut se changer les idées, il essaye de réduire les objets en miniature, fun! Alors vous voilà victime des recherches folles et mélangées du papa dégenté. Vous êtes Timmy, et votre soeur Jamie se retrouve dans la même galère, normal: elle vous suit partout! Réduit à l'état de petit microbe (déjà que vous n'etiez pas bien grand!), vous sympathisez avec un petit dinosaure vivant dans l'univers dans lequel vous avez été projeté. Vous allez traverser six niveaux, d'un univers aussi fou qu'avait pu l'imaginer votre père, dans l'espoir de retrouver la sortie vers une vie normale. Votre soeur peut vous accompagner en mode deux joueurs (pas simultanément mais en alternance). Les pièges sont légion et quelques actions vous demanderont de réfléchir un peu, si votre cerveau réduit le peut encore! Vous montez votre dinosaure la plupart du temps (il peut en effet donner des coups de poings puissants) mais pouvez, aussi, vous désolidariser de lui pour réussir à passer certains pièges fleurant bon le casse-tête! A vous de jouer...



Lorsque vous passez sur un bloc de verdure, celui-ci se déroba sous vos pieds et glisse vers les profondeurs. Il faut réagir rapidement.

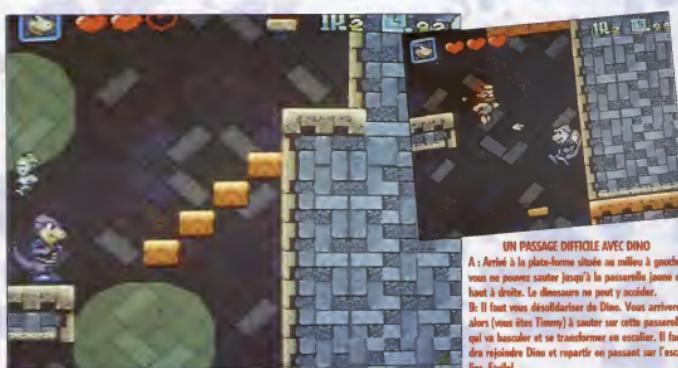
Un des nombreux bonus-stage qui vous fera réussir une bonne récolte d'œufs magiques.



## 84%



A la fin de chaque sous-niveau il y a une ou deux portes. L'une mène au sous-niveau suivant, l'autre à un autre niveau ou un bonus-stage. Il y a plusieurs chemins possibles grâce à ces portes.



UN PASSAGE DIFFICILE AVEC DINO  
A : Arrivé à la plate-forme située au milieu à gauche, vous ne pouvez sauter jusqu'à la passerelle jaune qui l'aut à droite. Les dinosaures ne peut y accéder.  
B : Il faut vous désolidariser du Dino. Vous arriverez alors (vous êtes Timmy) à sauter sur cette passerelle qui va basculer et se transformer en escalière. Il faut alors rejoindre Dino et repartir en passant sur l'escalier. Facile!

# OSAURS



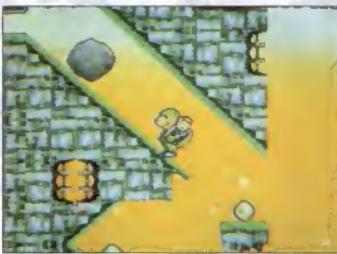
Un autre passage que seul Timmy peut mourir. Il pourra aussi sauter plus haut pour atteindre les items.

- UNE ANIMATION QUI RALENTE PARFOIS, NOTAMMENT EN CE QUI CONCERNE LES SCROLLINGS DIFFÉRENTIELS DU DÉCOR, TROP NOMBREUX.
- UNE FACILITÉ QUI ABOUTIT À UNE DURÉE DE VIE LIMITÉE.



Lors de ce passage périlleux, il vous faut absolument éviter de vous faire happer par la gueule énorme des lézards. Ça fait gloop!

Si vous arrivez à éviter le gros rocher, vous pourrez récupérer les deux œufs qui s'ajouteront à votre total indiqué en haut de l'écran à droite. Lorsque vous totalisez 100 de ces œufs, vous gagnez une vie.



## FACE A FACE DINOSAURS CONTRE JOE AND MAC

La comparaison semble un peu hasardeuse (bien que les deux jeux traitent de la vie des dinosaures) car Joe and Mac ne paraît pas pouvoir supporter une telle comparaison! Les deux jeux sont classés plates-formes avec combats mais Dino Wars est, de loin, bien plus intéressant. Joe et Mac est aussi beau graphiquement (bien que certains passages de Dino soient sublimes de dégradés et de finesse) mais un ton très en-dessous en ce qui concerne l'animation. C'est surtout le challenge qui place la barre plus haut dans Dino, avec des passages où la réflexion intervient (avec le passage du dinosaure au garçon). On y trouve des pièges originaux et pleins d'idées géniales. Dans Joe et Mac, on fonce et c'est tout; malgré le nombre plus important de niveaux dans ce dernier, on finit facilement et les boss sont ridicules. Dino Wars enfonce Joe et Mac, paf!



Je me réjouis lorsque je peux jouer à ce genre de petit délice sur Super Famicom! Dinosaures n'est pas un jeu superstar annoncé depuis deux ans, mais constitue une petite merveille de jeu de plates-formes. Certes, le jeu est un peu facile et, à première vue, davantage destiné à un public jeune, mais il a le mérite de sortir de l'ordinaire de ce genre qui prône souvent l'action brute. Ici, certains passages demandent de réfléchir et de réaliser des actions dans un ordre bien précis. Ceci est positivement accentué grâce au fait de pouvoir jouer en tant que Timmy ou en tant que Dino. Les graphismes sont somptueux et l'animation potable. Bref, un superbe jeu que je vous conseille.

OLIVIER



Autant vous le dire tout de suite, je n'ai pas une attirance particulière pour les dinosaures. Mais lorsqu'ils sont mis en scène et traités comme ils le sont par Irem, on se réjouit du résultat. Ce jeu de plates-formes vous conduira dans des endroits sournois et rigolos où jamais, de votre vie, vous n'êtes encore allés. Les graphismes, plein de couleurs, sont riches et donnent une ambiance hyper agréable à l'ensemble du jeu. Le fait de pouvoir se dissocier de sa monture pour affronter quelques passages dangereux dans le jeu, est également une trouvaille sympa qui ajoute un petit peu de piment au jeu. Toutefois, ne nous embalions pas trop vite, car Dinosaures souffre tout de même d'un gros défaut, il est trop simple et trois heures de jeux suffisent pour en venir à bout. A réservé aux plus jeunes.

J'm DESTROY



- DES SUPERBES DÉCORS, DES COULEURS QUI FLACHENT, DES PERSONNAGES DE CARTOONS: PAS DE PROBLÈME POUR LES SUBLIMES GRAPHISMES.
- ON TROUVE UNE FOULE D'INNOVATIONS DANS LES PASSAGES DE PLATES-FORMES ET LES PIÈGES.
- UNE QUANTITÉ DE WARP-ZONES ET DE BONUS-STAGE VOUS PERMETTENT DE GLANERDES ITEMS À GOGO.

**EDITEUR :** IREM  
**GENRE :** PLATES-FORMES  
**TAILLE CARTOUCHE :** 8 MEGAS  
**DIFFICULTE :** FACILE  
**NIVEAU DE DIFFICULTE :** 2  
**NOMBRE DE NIVEAUX :** 6  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1 OU 2  
**CONTINUES :** INFINIS + PASSWORD

**GRAPHISMES :** 18  
**ANIMATION :** 16  
**MANIABILITE :** 17  
**SON :** 18  
**TOTAL :** 84%

# VIDEO GAMES

## MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 890F  
CONSOLE +SONIC 990F  
(version française)

### LOGICIELS

boîte et notice en français  
ABRAMS BATTLE TK. 395F  
ALIEN STORM 395F  
ALISIA DRAGOON 395F  
BATMAN 449F  
CALIFORNIA GAMES 2 475F  
CENTURION 449F  
CHUCK ROCK 449F  
DAVID ROBINSON 449F  
DECAP ATTACK 395F  
DESERT STRIKE 495F  
DONALD DUCK 449F  
EUR. CLUB SOCCER 449F  
F-22 INTERCEPTOR 449F  
FANTASIA 419F  
GOULSN' GHOSTS 475F  
GOLDEN AXE II 449F  
GYNOUG 395F  
JOE MONTANA 2 395F  
JOHN MADDEN 92 449F  
JORDAN VS BIRD 449F  
KID CHAMELEON 395F  
MARBLE MADNESS 449F  
M. LEMIEUX HOCKEY 395F  
MICKEY MOUSE 449F  
MIGHT AND MAGIC 495F  
MOONWALKER 395F  
MYSTIC DEFENDER 395F  
OLYMPIC GOLD 449F  
PHANTASY STAR II 475F  
PHANTASY STAR III 495F  
PIT FIGHTER 475F  
RINGS OF POWER 495F  
ROAD RASH 449F  
ROBOCOP 449F  
SHINING & DARKNESS 475F  
SHINORI 449F  
SONIC 449F  
STARFLIGHT 495F  
STREETS OF RAGE 449F  
SUPER MONACO GP 449F  
SUPER MONACO GP 2 495F  
TAZMANIA 449F  
TERMINATOR 449F  
TOKI 395F  
THE IMMORTAL 449F  
THUNDERFORCE 3 475F  
WONDERBOY V 475F  
WRESTLE WAR 395F

### PROMOTIONS

ALEX KIDD 215F  
LAST BATTLE 215F  
SPACE HARRIER II 215F  
SUPER HANG ON 215F  
THUNDERBLADE 215F  
WORLD CUP ITALIA 215F

### LOGICIELS IMPORTS

ALIEN 3 449F  
AMERICAN GLADIAT. 549F  
ARCH RIVALS 449F  
ATOMIC RUNNER 449F  
BATMAN 2 475F  
BATTLE MASTER 475F  
BULLS VS LAKERS 475F  
CADASH 399F  
CALIFORNIA GAMES 399F  
CAPTAIN AMERICA 449F  
CHASE H.Q. 449F  
CHESSMASTER 399F  
CHUCK ROCK 449F  
DAVID ROBINSON 449F  
CRUDE BUSTERS 449F  
DEsert STRIKE 495F  
DONALD DUCK 449F  
Eur. CLUB SOCCER 449F  
F-22 INTERCEPTOR 449F  
FANTASIA 419F  
GOULSN' GHOSTS 475F  
GOLDEN AXE II 449F  
GYNOUG 395F  
JOE MONTANA 2 395F  
JOHN MADDEN 92 449F  
JORDAN VS BIRD 449F  
KID CHAMELEON 395F  
MARBLE MADNESS 449F  
M. LEMIEUX HOCKEY 395F  
MICKEY MOUSE 449F  
MIGHT AND MAGIC 495F  
MOONWALKER 395F  
MYSTIC DEFENDER 395F  
OLYMPIC GOLD 449F  
PHANTASY STAR II 475F  
PHANTASY STAR III 495F  
PIT FIGHTER 475F  
RINGS OF POWER 495F  
ROAD RASH 449F  
ROBOCOP 449F  
SHINING & DARKNESS 475F  
SHINORI 449F  
SONIC 449F  
STARFLIGHT 495F  
STREETS OF RAGE 449F  
SUPER MONACO GP 449F  
SUPER MONACO GP 2 495F  
TAZMANIA 449F  
TERMINATOR 449F  
TOKI 395F  
THE IMMORTAL 449F  
THUNDERFORCE 3 475F  
WONDERBOY V 475F  
WRESTLE WAR 395F

### LOGICIELS IMPORTS

SMASH TV 449F  
SORCERER KINGDOM 449F  
SPLATTER HOUSE 2 449F  
STAR ODYSSEY N.C.  
STEEL EMPIRE 449F  
SUPER HIGH IMPACT N.C.  
SUPER OFF ROAD 399F  
TALESPIN 399F  
TAZMANIA 399F  
TECMO SOCCER 92 N.C.  
TERMINATOR (PROMO) 399F  
THUNDER FORCE III 399F  
UNCHARTED WATERS N.C.  
WARRIOR OF ROME 2 499F  
WARSONG 475F  
WINTER CHALLENGE 399F  
WWF WRESTLEMANIA N.C.

### PROMOS IMPORTS

BLOCK OUT 199F  
CRACK DOWN 199F  
DRAGONS FURY 449F  
FERRARI G.P. 449F  
FIGHTING MASTER 449F  
GADGET TWINS N.C.  
GEMFIRE N.C.  
GODS N.C.  
GRAND SLAM (JAP) 449F  
GREENDOG 399F  
HOLYFIELD BOXING 449F  
INDIANA JONES 449F  
J. CAPRIATI TENNIS 449F  
JORDAN VS BIRD 399F  
KING SALOMON 449F  
KRUSTY FUN HOUSE 449F  
LAKERS VS CELTICS 419F  
LEADER BOARD 449F  
LEMMINGS 449F  
MIDNIGHT RESIST. 399F  
MISS PACMAN 399F  
MLBPA BASEBALL 475F  
M.U.S.H.A. 399F  
MYSTICAL FIGHTER 449F  
N.F.L. FOOTBALL 449F  
N.H.L. HOCKEY 449F  
OUTLANDER N.C.  
PACMANIA 399F  
PIGSKIN FOOTBALL N.C.  
PREDATOR 2 449F  
ROLLING THUNDER II 475F  
RAMPART 449F  
RAILROAD TYCOON 475F  
ROLLING THUNDER II 475F  
R.B.L.4 449F  
SHINOBIS 449F  
SIMPSONS MUTANTS 449F  
SLAUGHTER SPORT 499F  
SLIME WORLD 449F

## MASTER SYSTEM

CONSOLE +1JEU 419F

CONSOLE+2JEUX 649F

### LOGICIELS

ARCADE SMASH HIT 285F  
ASTERIX 395F  
CHAMPIONS OF EUR. 395F  
CHUCK ROCK 369F  
DONALD DUCK 395F  
DRAGKHEN 549F  
DREAM T.V. 495F  
DUNJONS & DRAGONS 390F  
DUNGEON MASTER 645F  
EQUINOX 549F  
EXTRA INNINGS 495F  
FI RACE 495F  
FI EXHAUSTHEAT 549F  
FINAL FANTASY II 590F  
FINAL FIGHT 495F  
FINAL FIGHT GUY 549F  
FOREMAN BOXING 495F  
GHOULSN' GHOSTS 495F  
GRADIAS III 475F  
GUNFORCE 549F  
HOOK 549F  
HUNT FOR RED OCT. 495F  
IMPERIUM 449F  
JAMES BOND JR. 549F

### PROMOTIONS

F-16 FIGHTER 199F  
GANGSTER TOWN 149F  
GHOULSN' GHOSTS 199F  
PACMANIA 199F  
PSYCHOPOX 199F  
SHINOBIS 199F  
SUPER MONACO GP 199F  
WORLD SOCCER 199F  
WORLD CUP 90 199F  
SPIDERMAN 199F

## SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO SEULE 990F  
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F  
SUPER NINTENDO+STR. FIGHTER 2 1490F  
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F  
ADAPT. FR/US/JAP 149F  
- AVEC 1 JEU COMMANDE PROMO 99F

### LOGICIELS

ADAM'S FAMILY 549F  
CASTLEVANIA IV 549F  
FINAL FIGHT 589F  
F-ZERO 449F  
LEMMINGS 589F  
PAPERBOY II 449F  
R-TYPE 449F  
RIVAL TURF 549F  
SUPER MARIO 4 389F  
SUPER SOCCER 449F  
SUPER TENNIS 449F  
UN-SQUADRON 589F  
WRESTLEMANIA 389F  
PEEBLE BEACH GOLF 549F  
P.G.A. TOUR GOLF 495F  
PHALANX 590F  
PILOT WINGS 495F  
PIT FIGHTER 495F  
PRINCE OF PERSIA (I) 549F  
RACE DRIVIN' 495F  
ARACNA 549F  
RAIDEN 549F  
BATTLE BLAZE 495F  
BATTLETOADS 549F  
BART'S NIGHTMARE 549F  
BEST OF THE BEST 549F  
BLAZE ON 549F  
BLUES BROTHERS N.C.  
BULLS VS LAKERS 495F  
CALIFORNIA GAMES 495F  
CHESSMASTER 549F  
CONTRA III 549F  
CYBERNATOR 549F  
DEADLY MOVES 495F  
DOUBLE DRAGON 590F  
DRAGON WARRIOR IV 549F  
DRAKKHEN 549F  
DREAM T.V. 495F  
DUNJONS & DRAGONS 390F  
DUNGEON MASTER 645F  
EQUINOX 549F  
EXTRA INNINGS 495F  
FI RACE 495F  
FI EXHAUSTHEAT 549F  
FINAL FANTASY II 590F  
FINAL FIGHT 495F  
FINAL FIGHT GUY 549F  
FOREMAN BOXING 495F  
GHOULSN' GHOSTS 495F  
GRADIAS III 475F  
GUNFORCE 549F  
HOOK 549F  
HUNT FOR RED OCT. 495F  
IMPERIUM 449F  
JAMES BOND JR. 549F

### LOGICIELS IMPORTS

ACTRAISER (U.S.) 549F  
AMAZING TENNIS 549F  
AMERICAN GLADIAT. 549F  
ARCANA 549F  
AXELAY 549F  
BATTLE BLAZE 495F  
BATTLETOADS 549F  
BART'S NIGHTMARE 549F  
BEST OF THE BEST 549F  
BLAZE ON 549F  
BLUES BROTHERS N.C.  
BULLS VS LAKERS 495F  
CALIFORNIA GAMES 495F  
CHESSMASTER 549F  
CONTRA III 549F  
CYBERNATOR 549F  
DEADLY MOVES 495F  
DOUBLE DRAGON 590F  
DRAGON WARRIOR IV 549F  
DRAKKHEN 549F  
DREAM T.V. 495F  
DUNJONS & DRAGONS 390F  
DUNGEON MASTER 645F  
EQUINOX 549F  
EXTRA INNINGS 495F  
FI RACE 495F  
FI EXHAUSTHEAT 549F  
FINAL FANTASY II 590F  
FINAL FIGHT 495F  
FINAL FIGHT GUY 549F  
FOREMAN BOXING 495F  
GHOULSN' GHOSTS 495F  
GRADIAS III 475F  
GUNFORCE 549F  
HOOK 549F  
HUNT FOR RED OCT. 495F  
IMPERIUM 449F  
JAMES BOND JR. 549F

# VIDEO GAMES

## NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU 2990F

### LOGICIELS

ALPHA MISSION II 690F  
ANDROSDUNOS 1290F  
BASEBALL 2020 690F  
BASEBALL STARS II 1490F  
BURNING FIGHT 790F  
CROSSED SWORD 990F  
FATAL FURY 1490F  
FOOTBALL FRENZY 1190F  
GHOST PILOT 790F  
KING OF MONSTERS 790F  
KING OF MONSTER II 1490F  
LAST RESORT 1490F  
LEAGUE BOWLING 690F  
MUTATION NATION 1490F  
NAM '75 690F  
NINJA COMBAT 790F  
NINJA COMMANDO 1490F  
PUZZLED 690F  
RAGUY 690F  
RIDING HERO 790F  
ROBOT ARMY 1190F  
SENGOKU 1290F  
SOCCER BRA WL 1190F  
TOP PLAYER GOLF 790F  
TRASH RALLY 1490F

## CONSOLE D'ARCADE

COMBO + 1 JEU 3250F

(ACCEPTE FORMAT JAMMA)

### LOGICIELS

AIR BUSTER 1750F  
CADASH 1750F  
CASTLE OF DRAGON 1590F  
DOUBLE DRAGON II 1250F  
DOUBLE DRAGON III 1990F  
EXCITING SOCCER 850F  
E.D.F. 1750F  
GRADUUS III 1990F  
HELLFIRE 1590F  
NINJA GAIDEN 1750F  
R-TYPE II 1990F  
RAMPART 1590F  
SNOW BROTHERS 1990F  
THUNDERFORCE 1990F  
WONDER BOY III 1750F

HOOK 249F  
HUDSON HAWK 249F  
JACK NIKLAUS GOLF 249F  
JEEP JAMBOREE 269F  
JOE & MAC 249F  
KINGDOM CRUSADER 249F  
KNIGHT QUEST 249F  
LAZLO LEAP 249F  
LETHAL WEAPON 249F  
LITTLE MERMAID 269F  
LOONEY TUNES 249F  
MEGAMAN 2 249F  
MINER 2049 249F  
MISSILE COMMAND 215F  
MOUSETRAP HOTEL 249F

## METZ

CENTRE ST. JACQUES  
NIVEAU BOUTIQUES  
Tél: 87.37.01.46.

## GAME BOY

CONSOLE+TETRIS 690F

### LOGICIELS

ATTACK KILLER TOM 249F  
ASTEROIDS 215F  
BARBIE 249F  
BATMAN RETURNS 249F  
BATTLE TANK 249F  
BIONIC COMMANDO 269F  
BLASTER MAST. BOY 249F  
BOXXLE II 249F  
BURGER TIME 229F  
CHESSMASTER 2000 249F  
COOL WORLD 249F  
CRASH DUMMIES 249F  
DARKMAN 249F  
DARKWING DUCK 269F  
DAYS OF THUNDER 249F  
DICK TRACY 249F  
DOUBLE DRIBBLE 249F  
DOUBLE DRAGON III 249F  
DR. FRANKEN 269F  
ELEVATOR ACTION 249F  
FERRARI G.P. 249F  
FIGHTING SIMULAT. 249F  
FINAL FANTASY LEG. 299F  
FOREMAN BOXING 249F  
GRADUUS III 249F  
HAMMERIN HARRY 249F  
HATRIS 249F  
HIGH STAKES 249F  
HIT THE ICE 249F  
HOME ALONE II 289F  
HOOK 249F  
HUDSON HAWK 249F  
JACK NIKLAUS GOLF 249F  
JEEP JAMBOREE 269F  
JOE & MAC 249F  
KINGDOM CRUSADER 249F  
KNIGHT QUEST 249F  
LAZLO LEAP 249F  
LETHAL WEAPON 249F  
LITTLE MERMAID 269F  
LOONEY TUNES 249F  
MEGAMAN 2 249F  
MINER 2049 249F  
MISSILE COMMAND 215F  
MOUSETRAP HOTEL 249F

## NANCY

GALERIE ST. SEBASTIEN  
1<sup>er</sup> ETAGE NIVEAU TATI  
Tél: 83.35.49.33.

## PARIS

ADRESSE PROVISOIRE  
ESPACE VIDEO / MAG. FRIPOUILLE  
194, RUE D'ALESIA, 75014  
Tél: 45.45.33.74.

## NOUVEAU :

## GAME GEAR

NAIL'N SCALE  
N.B.A. CHALLENGE 2

NINJA BOY II 249F  
NINJA TARO 249F  
OUT OF GAS 249F  
PAPERBOY 2 249F  
PACK 4 JEUX 249F  
FIT FIGHTER 249F  
Q-BERT 249F  
RAP QUEST 269F  
ROBOCOPI II 249F  
ROCKY AND BULL 289F  
ROGER CLEMENS 269F  
ROLAND'S CURSE 2 269F  
RUNES OF VIRTUE 299F  
SNOW BROTHERS 249F  
SPANKY QUEST 249F  
SOCCER MANIA 249F  
SPEEDBALL 2 269F  
SPIDERMAN 2 269F  
SPY VS SPY II 269F  
STAR SAVER 215F  
SUPER HUNCHBACK 249F  
SUPER OFF ROAD 249F  
SWAMP THING 269F  
SWORD OF HOPE 2 299F  
TALESPIN 289F  
TERMINATOR 2 249F  
TINY TOONS 249F  
TOP GUN 2 269F  
TORTUES NINJA 2 289F  
TOE JERRY 249F  
TOXIC CRUSADERS 269F  
TRACK AND FIELD 269F  
TRACK MEET 249F  
TRAX 249F  
TURN AND BURN 249F  
VIKING CHILD 249F  
W.W.F. 2 269F  
YOSHI 215F  
ZEN 269F

CONSOLE SEULE 990F  
CONSOLE SONIC 1290F

### LOGICIELS

AERIAL ASSAULT 215F  
ALIEN 3 329F  
ALLEY WARS 249F  
AYRTON SENNA G.P. 299F  
BATMAN RETURNS 299F  
CHASE H.Q. 269F  
CHESSMASTER 249F  
CHUCK ROCK 269F  
CRYSTAL WARRIORS 329F  
DAVID ROBINSON 299F  
DEVILISH 249F  
FOREMAN BOXING 269F  
HUMANS 269F  
INDIANA JONES 329F  
JOE MONTANA 249F  
LEADER BOARD 249F  
LITTLE MERMAID 299F  
MARBLE MADNESS 269F  
NINJA GAIDEN 249F  
OLYMPIC GOLD 269F  
OUT RUN EUROPA 269F  
PACMAN 269F  
PAPERBOY 269F  
PRINCE OF PERSIA 269F  
PRO BASEBALL 299F  
RAMPART 269F  
SIMPSONS & MUTANT 299F  
SMASH T.V. 299F  
SPIDERMAN 329F  
STRIDER 2 329F  
SUPER KICK OFF 269F  
SUPER MONACO GP 229F  
TAZMANIA 299F  
WIMBLEDON TENNIS 215F  
WONDER BOY 199F  
WONDER BOY III 269F

### ACCESOIRES

MEGADRIVE  
ADAPT. CART. JAP. 99F  
JOYSTICK PRO 2 169F  
JOYSTICK PYTHON 3 369F  
ARCADE POWER STICK 369F  
REMOTE CONTROL 369F  
NEO - GEO  
MANETTE  
MEMORY CARD

GAME BOY  
TRANSPO GAME BOY 99F  
BATTERY PACK 229F  
LIGHT MASTER 169F  
ETUI PROTECTEUR 99F  
MASTER SYSTEM  
ADAPT. MS / GG 199F  
JOYSTICK PYTHON 1 449F  
JOYSTICK MAVERICK 1 199F

## NES

ESTER QUEST 175F  
GOLF 175F  
METAL GEAR 175F  
ROBOT WARRIOR 195F  
RUSH'N ATTACK 175F  
RYGAR 175F  
SIMON'S QUEST 195F  
SKATE OR DIE 195F  
SOLAR JETMAN 195F  
WIZARD & WARRIOR 195F  
WRESTLEMANIA 175F

### PROMOTIONS

VIDEO GAMES NANCY  
GALERIE ST. SEBASTIEN  
BOITE N°54 54000 NANCY  
Tél: 83.35.49.33.

VENTE PAR CORRESPONDANCE  
Nous consulter.

## BON DE COMMANDE

NOM: \_\_\_\_\_

PRENOM: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

VILLE: \_\_\_\_\_

CODE POSTAL: \_\_\_\_\_

Tél: \_\_\_\_\_

TITRES \_\_\_\_\_ PRIX \_\_\_\_\_

PORT logiciels 30F

CONSOLE Portable 50F

CONSOLE T.V. 100F

Contre remboursement +35F

TOTAL \_\_\_\_\_

### CONSOLES POSSEES

MEGADRIVE N.E.S.   
MASTER SY. SUPER NES   
GAME GEAR GAME BOY   
NEO - GEO LYNX   
COMBO NEC

## STRASBOURG

26, RUE DE LA MESANGE  
PASSAGE BROLIGNE  
Tél: 88.23.22.85.

## REIMS

GALERIE DE L'ETAPE  
1<sup>er</sup> ETAGE  
Tél: 26.88.24.98.

## PROCHAINEMENT:

## FORBACH

RUE NATIONALE

**SUPER  
FAMICOM**

**LE JEU  
QUI REND  
FOU  
COMME  
UN  
CHAMEAU !**



# CAMELTRY



Rien encore de trop compliqué, nous ne sommes qu'au second niveau des débutants. L'astuce est ici de tourner le décor vers la gauche d'un coup sec. Je vous avoue préférer, ça tourne beaucoup. Aussi, ce jeu a-t-il été classé Y (pas X, j'ai bien dit Y). En d'autres termes, cela veut dire qu'il est expressément interdit de manger une chouroute, une paule ou encore une fondue savoyarde avant de jouer, sous peine de... enfin... vous comprenez?

**P**ourquoi nous parle-t-on de chameau dans le titre de ce jeu? C'est vrai, camel, en dehors d'une marque bien connue d'abrutissants, c'est aussi le chameau. Après une nuit de réflexion intense, 35 tasses de café, un tube d'aspirine, une sérieuse discussion avec Bob mon grille-pain et trois appels à SOS Anti-stress, j'en suis arrivé à la conclusion d'une inaltérable logique que, tenez-vous bien, il s'agit des petits lutins! Car eux seuls savent combien le chameau est tordu! Et comme ce jeu est on ne peut plus tordu, il a donc été qualifié de chameau! Entre nous, vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux où il faut faire tourner le décor en entier, pour faire progresser une petite balle? En sachant que sur la route de la dite petite balle, attend une tonne d'embûches! Des bumpers, des briques à briser, des bandes de terrain qui altèrent votre direction... Et en plus, ah! les bougres de petits lutins, le temps est limité! Et en touchant certains pièges, vous perdrez de précieuses secondes! Alors vous tenterez d'aller plus vite! Mais lorsque ça tourne de partout... Pffff! A devenir fou !



trois premiers niveaux de difficulté sont facilement passables, on rigole moins dans les 8 ou 9ème stages du very hard. J'ai déjà commandé ma camisole de fortune... J'y retourne! Tayaat! Tayaat!

Choisissez votre niveau! De toute façon, pour parvenir au bout, il faudra faire les quatre niveaux de difficultés les uns après les autres! C'est le seul moyen de passer le cap. Si les

arrivez est en vue! Courage! Dommage que les flèches marquent la direction inverse. Oh, ça va tout juste dire que vous n'êtes pas prêt de voir la fin du niveau. Rien de dramatique, de toute façon, ma camisole vient d'arriver alors...



BEST  
1UP 21590 0' 55"0 0' 55"0

## BEGINNER / MORNING FOREST



Ouch! Ça fait mal, ah oui, moins deux secondes sur une minute, c'est un gouffre dans votre budget temps! Il y a aussi d'autres pièges qui enlèvent cinq secondes d'un seul coup! Il y a aussi des passages où les parois sont entièrement composées de ces vilaines pièges! Difficile? Mais non, soyons juste, à peine infernal.

Juste un mot sur cette loterie qui vous permet d'avoir vingt secondes supplémentaires, lorsque vous avez perdu, si la chance est avec vous. Cette loterie est injuste, elle triche, elle est payée par la conséquence qui en a assez de chialer... car on ne gagne pratiquement jamais!

Voici les fameux bumpers! Je dis fameux parce qu'ils vous donnent 500 pts à chaque fois que vous les touchez, et qu'ils vous propulsent sur des pièges à moins deux secondes dans certains niveaux du very hard. En sachant que l'on y revient plusieurs fois, vous voyez les points, et les secondes!



Enfin de l'originalité! On commence à étouffer à voir les tous jours mêmes jeux sous des déguisements différents! Camel Try est très bon et étonnamment nouveau. L'animation, qui constitue la base de ce jeu, est parfaite et la maniabilité totale. Si les deux premiers niveaux de difficulté sont vraiment trop faciles, les choses se compliquent à la fin du niveau hard, pour devenir vraiment passionnantes en very hard. Il faut regretter que le nombre de niveaux soit si limité, car une fois les quelques véritables pièges maîtrisés, on passe les niveaux facilement. Cependant, on peut toujours y rejouer pour améliorer ses temps. Dommage que la cartouche ne sauvegarde pas les scores et les temps. A vos crayons!

TSR ☺



J'avais beaucoup aimé ce jeu d'arcade de Taito lors de sa sortie dans les salles d'arcade et je m'étais dit, à l'époque, qu'il n'y aurait pas de conversion sur consoles, parce que cela poserait trop de problèmes techniques. Eh bien je m'étais trompé, car les capacités de la Super Famicom lui permettent de rendre les rotations d'écran sur lesquelles ce jeu est basé. C'est vraiment un plaisir, car Cameltry est un jeu particulièrement original, (ce qui est de plus en plus rare). On s'éclate bien en faisant tourner le décor sur lui-même pour amener la bille jusqu'au but dans le temps le plus court, et même lorsque l'on a terminé tous les parcours, on y reviendra pour tenter d'améliorer son score. Si vous avez envie d'un jeu qui ne ressemble à aucun autre, ne cherchez pas plus loin.

AHL ☺

- UN CONCEPT ORIGINAL.
- UN DES RARES JEUX QUI PLAÎT AUSSI AUX JOUEUSES.
- UNE ANIMATION PARFAITE.



- PAS ASSEZ DUR?
- MANQUE DE VARIÉTÉ DANS LES PIÈGES.

Lorsqu'un niveau vous aura posé suffisamment de problèmes pour que vous passiez en dessous de la barre des vingt secondes fatigantes, vous aurez le droit de grappiller quelques secondes supplémentaires grâce à cet engin. Appuyez au bon moment et vous gagnerez un maximum de temps. De quoi repartir du bon pied.



EDITEUR : TAITO  
GENRE : ADRESSE  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 4  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
CONTINUE : 3

GRAPHISMES : 14  
ANIMATION : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 13  
NOTE : 91%

# SUPER FAMICOM

JE VEUX  
ETRE  
CALIFE  
A LA  
PLACE  
DU CALIFE

# PRINCE OF

## LES GESTES QUI SAUVENT!

Votre personnage peut effectuer plusieurs actions comme marcher, courir pour prendre son élan, avancer à tous petits pas, se baisser, sauter sur place et les deux mouvements vitaux: sauter au-dessus des précipices et s'accrocher, se pendre.



Le nombre de trous, d'épées et autres précipices aux fonds acérés de pics empoisonnés est effarant, un vrai guépard! Votre personnage peut sauter mais il doit le faire, la plupart du temps, en prenant un élan sous peine de loupé son saut. Mifiez-vous des dalles qui cèdent sous votre poids...

## 95%

Lorsqu'une plate-forme est trop loin ou qu'il y a des situations périlleuses comme ce passage, le personnage peut se pendre et se lâcher ensuite. Cela lui permet, par exemple, de tomber de très haut, ce qui fait perdre des points de vie.

OBJECTIF  
NUMERO 1: RETROUVEZ  
VOTRE EPEE!  
Ça y est !  
Après quelques passages  
pas trop difficiles  
(c'est le premier  
niveau), vous  
retrouvez  
votre  
épée.



Vous allez pouvoir passer ce garde qui se trouve tout près du début du premier niveau. Peut-être l'avez-vous déjà rencontré alors que vous n'aviez pas d'armes: vous vous êtes fait tuer! Maintenant, en revenant sur vos pas, vous retrouvez ce soldat qui va passer un salut quart d'heure!

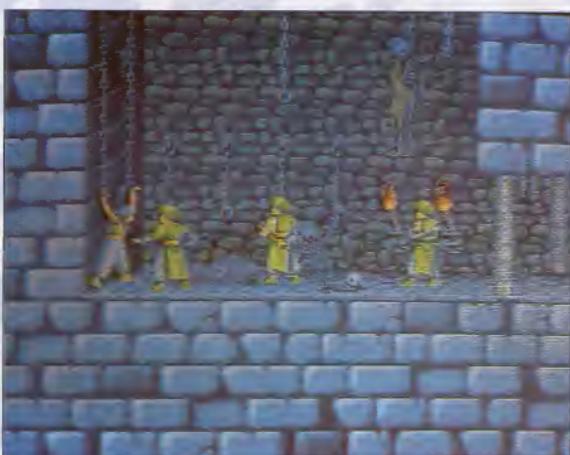


Il était une fois, dans les années 80, un programmeur répondant au nom de Jordan Mechner qui décida de créer un style de jeu bien à lui. À l'époque, ça marchait sur Apple 2 (pour ceux qui connaissent) et Karatéka, le nom du programme, eut un succès d'estime. Mais le petit programmeur décida d'aller plus loin dans le genre qu'il avait inventé, avec de l'aventure, des mouvements encore plus réalistes (à tel point qu'il filma son frère pour calquer ses mouvements dans le programme), de l'action et tout et tout! Prince of Persia était né (sur Atari et Amiga pour ceux qui connaissent aussi!). Depuis, ce petit programmeur devenu grand, développe la suite sur PC alors que les versions consoles sortent chacune leur tour. Sur le CD rom NEC, on s'émerveille et c'est aujourd'hui au tour de la Super Famicom de posséder ce vaste jeu d'aventure/action qui n'a aucun équivalent en ce qui concerne le contenu ludique. Le scénario ne pâtit pas le feu mais a le mérite d'être présenté par une petite démo sympatoo! L'action se déroule dans un pays de Perse à l'époque des mille et une nuits. Le Roi du royaume s'étant absenté pour des raisons guerrières, c'est le Grand Vizir qui prend le pouvoir par intérim en attendant le retour du Roi. Comme notre homme est complètement avide de pouvoir (ça arrive) imbue de sa personne, il complète pour accéder définitivement au trône. Le seul moyen qu'il trouve est de demander la main de la fille du Roi. Comme le Roi n'est pas là, il la demande directement à la principale intéressée. Celle-ci refuse net, flairant l'amour et ne trouvant pas l'horrible Vizir à son goût. Ce dernier, dans une fureur de Grand Vizir, décide de forcer la princesse à l'épouser dans le faisant enfermer dans son palais. Le choix est simple, elle a deux heures pour accepter ses avances; dans le cas contraire, zwip!, zigouillée la princesse! Parallèlement, un jeune soldat de la garde du Roi essaye de voler au secours de la Princesse sur qui il a des vues, mais qu'ont-ils tous? Le Vizir apprend la chose, fait attraper l'infortuné garçon (ne riez pas, ce mec qui n'a pas de chance, c'est vous!) et le fait jeter au fin fond de son donjon. Vous voilà désarmé et complètement paumé au fond d'un labyrinthe de couloirs et de sales sombres. Mais vous gardez le moral, vous savez qu'il vous reste deux heures pour vous sortir de là, aller délivrer la Princesse et buter le Vizir. Après, vous aurez droit au bisou, à la gloire, au mariage et tout le tralala! Mais avant, il va falloir bûcher dur, retrouver votre arme, éviter les pièges, ne pas vous perdre et ramasser des fioles régénérantes. Vous sentez-vous capable d'être le Prince de Perse?



## L'INTRODUCTION

La séparation, la gloire de la princesse, et votre capture qui vous laissera quelques marques! Une sympathique introduction qui est de bonne augure pour la suite.



# PERSIA



ATTENTION A VOS FIOLES! Un passage délicat: si vous tombez, prime l'altitude d'où vous tomberez sera fatale, seconde, des pics vous attendent en bas pour vous transformer en Big Babo! Lorsque vous tombez d'une hauteur acceptable, vous ne perdez qu'un point de vie. Votre état de santé se compte en points de vie matérialisés dans un bas à gauche par

des fioles remplies ou non. Une fiole remplie = 1 point de vie; lorsque les trois fioles sont vides, vous perdez une vie et retournez au début du niveau. Il ne s'agit, en fait,

que d'une perte de temps car vous avez des vies illuminées. À remarquer aussi que

vous pourrez augmenter votre barre de santé en récoltant des fioles et en les rem- plissant.

Les autres versions proposaient un challenge fixé à une heure exactement, c'est-à-dire qu'il fallait terminer tous les niveaux en moins de 60 minutes en temps réel. La version Super Famicom double la mise avec deux heures, cool! Vous pouvez à tout moment consulter le compte à rebours.

Un passage sans encombre mais bénéficiait de graphismes superbissimes: regardez moi ces dégradés de bleus donnant un effet de profondeur réaliste.



68 MINUTES LEFT



Grand moment de solitude humaine! Vous réfléchissez, vous hésitez. C'est compréhensible: les trois hachoirs se ferment alternativement sans cesse. Il vous faut sauter au bon moment pour éviter de vous faire couper en rondelles!



Voilà qui est fait! Mais vous avez oublié un détail qui a son importance: lorsque vous sautez, il faut penser à l'endroit sur lequel vous atterrissez, en l'occurrence ici, le vide! Un dernier réflexe vous permet de vous accrocher au bord grâce au bouton X, sauvé!

## LE GENRE DE CONTRETEMPS QUI PEUVENT VOUS ARRIVER!



Le sol peut se dérober sous vos pieds et des pics apparaître juste en dessous. La seule parade dès que vous voyez les dalles trembler sous votre poids, détourner en vitesse ou rebrousser chemin pour prendre votre élan ou foncer tout droit, de suite!

Dépêchez-vous car la grille se ferme.



Vous voilà seul avec le vide!

Encore une histoire de dalles qui se dérobent sous vos pieds! Ici, celle semble trop tard pour vous. Et bien non, passez à vous accrocher au bord grâce au bouton X.



Les combats sont nombreux et font partie intégrante du jeu, même s'il ne s'agit pas de l'intérêt principal.

Il ne s'agit pas seulement de sauter en prenant son élan au-dessus des pièges et d'avancer sans réfléchir. Il faut aussi passer sur des dalles mobiles qui permettent d'ouvrir les grilles.



## LA CONFRONTATION FINALE



Une chose est sûre et certaine, la version de Prince Of Persia que nous avons là est l'une des meilleures qui soit. Non, rectification, la version que nous avons sur SFC est la meilleure, un point c'est tout. Si le scénario n'est pas d'un intérêt "gigantissime", le jeu, lui, est vraiment brillant. Une fois que l'on est parti dans les salles du château à la recherche d'un passage secret, on ne peut plus se débarrasser du jeu et l'on continue à jouer jusqu'à plus soif. Si l'intérêt est de Prince Of Persia est superbe, la réalisation est également extraordinaire. Les mouvements des sprites sont limpides et les graphismes furieux. D'une maniabilité, un petit peu étrange au départ, on s'y fait rapidement très vite, Prince Of Persia est le meilleur jeu d'action/aventure de la Super Famicom.

J'm DESTROY ☺



Désidément, les jeux Super Famicom sont grandioses ce mois-ci. Et comme vous pouvez maintenant tous y jouer grâce à l'adaptateur machin truc, vous n'allez pas vous priver de ce divin plaisir de jouer à la version Super Famicom de Prince Of Persia. Moi qui adorait ce jeu sur micro et sur le Cd rom NEC, je peux vous dire que je tombe de très haut à la vue de cette nouvelle version. Le challenge dure maintenant deux heures (pas!), une heure de plus dans la tête!) et les niveaux ont été allongés, étoffés, améliorés, chouchoutés, etc... Le principe reste toujours le même, c'est-à-dire génial mais les graphismes sont plus fouilles, plus beaux et je ne vous parle même pas de la bande sonore, elle tue! c'est donc, primo, l'ambiance qui est réaliste et généralement oppressante, puis secondo, la maniabilité et les mouvements du personnage qui frôlent le sublime! Comme le jeu est assez difficile mais qu'il comporte des mots de passe, vous ne pouvez qu'aller courir l'acheter.

OLIVIER ☺

- UNE AMBIANCE SONORE ET GRAPHIQUE SANS ÉGAL, C'EST À PLEURER!
- UNE MANIABILITÉ EXCEPTIONNELLE.
- DES MOUVEMENTS DU SPRITE DU PERSONNAGE D'UN RÉALISME FOUC, DE JAMAIS VU SUR SUPER FAMICOM.
- UNE GRANDE DURÉE DE VIE.
- UN ASPECT AVENTURE QUI NE GACHE RIEN!



• CA VA PAS NON?



**EDITEUR : NCS**  
**GENRE : AVENTURE/ACTION**  
**TAILLE CARTOUCHE : 8 MB**  
**DIFFICULTE : DIFFICILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : PASSWORDS**

**GRAPHISMES : 18**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITE : 19**  
**SON : 18**  
**TOTAL : 95%**

# SUPER FAMICOM

## NE T'APPROCHE PAS TROP OU JE TE CAPTURE TON VAISSEAU!

Vous prenez le robot juste en face, comme ça pour décorner et vous lui balancez un puissant magique. Grâce à ça, il devient tout bleu et s'immobilise. Vous pouvez alors récupérer ce robot pour vous en servir comme vaisseau.

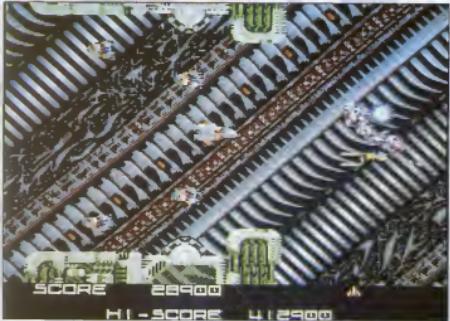
# BLAZEON

Et une conversion d'arcade, une! Un nouveau shoot-them-up débarque sur Super Famicom et le scénario est une nouvelle fois, hyper profond! Nous sommes dans le futur et l'armée impériale fait régner la terreur sur Terre. De terribles et gigantesques robots constituent les armes principales de l'armée du gouvernement. Ils doivent, en fait, tout aux transformeurs de chez Dorothee puisqu'ils sont conduits par des humains tout petits, placés dans un cockpit se trouvant, en général, dans la tête du robot (vous savez où viser maintenant!). Vous êtes, une fois de plus, l'homme d'une situation désespérée et allez partir combattre les hordes de vaisseaux et cyborgs qui traînent autour de la Terre. Votre seul pouvoir, outre les pruneaux que vous tirez à tout va par salves violentes, réside en une arme qui vous permet de capturer des robots ennemis et de vous en servir comme nouveau vaisseau, un truc génial! Un shoot-them-up classique au scrolling horizontal.

- LES GRAPHISMES SONT TERRIBLEMENT MOCHES : DE PETITS SPRITES, DES COULEURS HORRIBLES.
- LES ANIMATIONS DU SCROLLING ET DES SPRITES SONT SACCADÉES, UNE HORREUR!

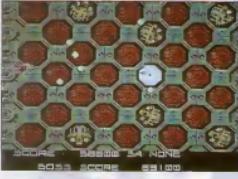


- LA POSSIBILITÉ DE CAPTURER UN ROBOT ENNEMI POUR S'EN SERVIR COMME VAISSEAU.



Les graphismes restent potables lors de certains passages mais le tout est quand même un peu fade.

Un boss de fin de niveau super original!



Grand amateur de shoot-them-up, je me suis jeté sur Blazeon lors de son arrivée à la rédaction et... je l'ai de suite jeté à la poubelle, direct!, paf! Comment oser sortir une pareille horreur sur Super Famicom alors que des Super Aleste et Axelay (bientôt!) sont le repas quotidien des mangeurs de shoot-them-up en ce moment? Pas de comparaison possible, Blazeon est moche, graphiquement (avec des sprites minuscules et colorés bizarrement (le vaisseau du joueur, au début, consiste en une petite merde bleue vif et rouge caca)). Comme le scrolling est saccadé à mort et que l'animation des sprites ralentit, que peut-on dire? "Au secours" peut-être! Seule la possibilité de capturer un vaisseau ennemi est originale dans cet immensité de choses déjà vues et revues. A éviter, pour ceux qui ne l'auraient pas remarqué!

OLIVIER

**EDITEUR : ATLAS**  
**GENRE : SHOOT-THEM-UP**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**TAILE CAROTUHE : 8 MEGAS**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUES : INFINIS**

**GRAPHISMES : 12**  
**ANIMATION : 11**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 14**  
**TOTAL : 55%**

55%

# SUPER FAMICOM

## STRIIIIKE !

# SUPER BOWL

Voilà, mon nom c'est John et je suis champion de bowling, entre autres! Je suis aussi bourreau des coeurs, patron d'un club de musculation et je travaille la nuit comme vigile dans un supermarché, yeah! Les filles, c'est simple: je les fait toutes craquer! J'ai un moyen infaillible pour cela, je joue comme un dieu au bowling! Et pourquoi je suis le Roi des clubs de bowling? Parce que j'ai une Super Famicom et que j'ai acheté la cartouche Super Bowling! Je peux ainsi m'entraîner comme un malade en lançant des défis à ma petite soeur (elle a deux ans, elle est nulle!) et à mon chien qui perd à chaque fois aussi! Grâce au mode Practice, je commence ma journée de super champion à m'entraîner comme un malade en créant moi-même les agencements de quilles, grâce à la possibilité d'édition soi-même les groupes de quilles; On peut, par exemple, placer seulement deux quilles sur dix en les disposant le plus loin possible l'une de l'autre. Je lance ensuite un défi à trois de mes copains qui se prennent aussi pour des dieux de Super Bowling sur Famicom (ils sont testeurs de jeux vidéos!). On débute ainsi une partie à quatre et l'écran d'options nous permet de choisir si l'on veut un personnage blanc ou black, fille ou garçon. Moi, je prends toujours un mec car les filles sont nulles en bowling et encore plus nulles en jeux vidéos, ah que! Il faut ensuite sélectionner le poids de la boule (10 boules possibles de couleurs différentes). On choisit de jouer en gaucher ou en droitier, ainsi que le niveau de difficulté (moi, je pulvérise le level hard!) et la partie peut commencer. On se croirait dans un vrai club de bowling avec une vue en 3D de la piste et l'affichage des points. Les points sont comptés exactement comme dans la réalité avec dix manches. A vous de jouer, je vais me reposer car je viens de réaliser dix strikes d'affilé! Pour les touristes, le strike est un coup qui fait tomber toutes les quilles au premier lancer.

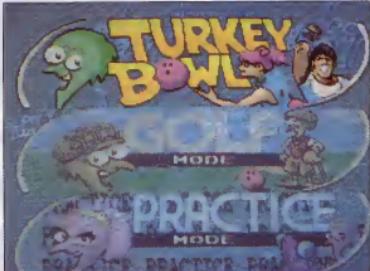


Et c'est le strike assuré!

### COMMENT REUSSIR UN STRIKE

Le joueur doit réaliser trois mouvements pour réussir un lancer. Une première jauge horizontale avec un curseur qui va de gauche à droite simule l'action de viser. Si l'on presse le bouton B quand le curseur est au centre de la jauge, la boule file tout droit. Si le curseur est à droite, la boule va à droite, etc... Apparaît ensuite la jauge de force du lancer (sur le cliché). Plus les curseurs sont déplacés sur cette jauge lorsque vous appuyez sur le bouton B, plus la force est grande lors du tir. Pendant ces deux actions, vous pouvez placer votre personnage convenablement pour une trajectoire de rêve!

## 78% / 84%



Outre le mode Practice, deux possibilités vous sont proposées pour le calcul des points lors des tournois. Le mode Turkey Bowl consiste en un tournoi de bowling selon les règles de vrai bowling de club. Le mode Golf change uniquement dans la façon de comptabiliser les points, on se fait alors à la manière d'une partie de golf avec des birdy, des pars et des nombres négatifs, selon que l'on obtient plus ou moins de coups pour faire tomber toutes les quilles. Un mode pour le moins original et intéressant.



La page d'options vous permet de sélectionner un mec ou une nana, gaucher ou droitier ainsi que le poids de la boule.

Les personnages choisis apparaissent à l'écran avec un grand sourire!



- UNE ANIMATION QUI EST CE QU'ELLE EST (CE N'EST PAS UN SHOOT- THEM-UP!) MAIS QUI AURAIT PU ÊTRE BIEN PLUS RAPIDE.
- UN THEME MUSICAL COMPLÈTEMENT STRESSANT À LA LONGUE!
- UNE DURÉE DE VIE FAIBLE POUR UN SEUL JOUEUR.



Selon un timing rigoureux, votre personnage vient de se placer et de réaliser les deux manipulations de visée et de force. La boule va être lancée.

# BOWLING

- DES GRAPHISMES COLORÉS ET UNE AMBIANCE TRÈS CARTOON AVEC DE PETITES ANIMATIONS SYMPAS.
- LA POSSIBILITÉ DE JOUER À QUATRE EN COMPÉTITION: CONVIVIAL!
- UN MODE ENTRAÎNEMENT SYMPA AVEC LA POSSIBILITÉ DE PLACER SES QUILLES OU L'ON VEUT.
- DES BRUITAGES RÉALISTES, ON S'Y CROIRAIT!



Pour un premier bowling sur Super Famicom, je trouve que Super Bowling est une réussite; ce n'est certes pas un jeu sublime mais il a le mérite d'être rigolo, maniable et très beau. Les graphismes sont très orientés borne d'arcade (on s'y croirait) avec des couleurs vives et des personnages cartooniques. Les bruitages, eux-aussi, sont extra, notamment le bruit de la boule qui roule sur le parquet et celui des quilles qui s'entrechoquent. Le thème musical, fort bien réalisée d'ailleurs, a le malheur d'être le seul de la cartouche et il devient vite insupportable, dommage. Les animations pêchent un peu pour un jeu qui en demande si peu, la boule ne va pas assez vite à mon goût. Un peu insistant à un joueur, c'est l'éclate totale à quatre joueurs, on s'y croirait! Un superbe bowling sur Famicom, peut-être un peu facile mais tellement maniable.

OLIVIER



D'emblée, une question se pose: est-ce que ce jeu rend bien les sensations d'un vrai jeu de bowling? Eh bien non, et de loin. En effet, rien de bien spectaculaire vous attend dans ce jeu au déroulement assez sobre. Le jeu tient assez bien la route, car on commence par choisir sa boule, puis les bras qui tirera (droit ou gauche). Les graphismes sont fins et colorés, mais l'animation est plutôt discrète. On peut tout de même noter la présence amusante d'un diable qui vous pique les fesses en cas d'erreur et d'un petit ange qui tirera une flèche sur le démon lors d'un strike. Les musiques sont certainement le point fort de ce jeu, mais n'est pas le plus important. De toute façon, on se marre bien mieux dans un vrai bowling, une boule à la main et une bière ou une femme dans l'autre!

GREG



Le joueur regarde la boule arriver à grande vitesse; il est anxieux...



Et il a raison car aucune quille n'a bougé. Une petite animation montre alors un petit ange tirant une flèche directement dans la tête du personnage.

**EDITEUR : ATHENA**  
**GENRE : SIMULATION DE BOWLING**  
**TAILLE CARTOUCHE : 8 MEGAS**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 2**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 4**

**GRAPHISMES : 17**  
**ANIMATION : 14**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 13**  
**SEUL : 78 %/A PLUSIEUR 84%**

# SUPER FAMICOM

JE SUIS  
LE VRAI  
PETER  
PAN,  
JE VOUS  
JURE!



## LA CARTE

La carte de Neverland vous montre les endroits traversés, symbolisés par de gros points rouges.



## LE NIVEAU DES ENFANTS PERDUS

Dans ce premier niveau, vous devez combattre des enfants enlevés il y a bien longtemps et dont le chef est Lupin (le boss final). Il se rallieront à votre cause si vous parvenez à les vaincre.



## TIENS! UN ITEM!

Outre les araignées qui pendent dangereusement à leur fil, vous pouvez récupérer des items comme les feuilles d'arbres qui s'ajoutent à celles composant déjà la barre de votre santé, les pommes qui recharge votre barre de santé, les bagues qui augmentent votre force, etc...

# THE HOOK



Comment ne pas apprécier de tels graphismes et des décors aussi réalistes que celui-ci. Les dégradés sont fréquents!

90%

**V**ous connaissez tous l'histoire de Hook? La démo d'introduction sur Super Famicom vous rappelle d'ailleurs cette histoire par quelques scènettes montrant un bon père de famille, cadre supérieur, en train de se reposer avec ses enfants sur son balcon par un beau soir de pleine lune. La lumière s'éteint et les gosses vont se coucher alors que papa va faire un tour. A son retour, c'est le drame, les enfants ont disparu et il ne reste qu'un parchemin stipulant que le Capitaine Crochet (Hook en anglais) lui-même, a enlevé les enfants pour les emmener au pays de Neverland. Horreur et putréfaction!, comment faire pour les secourir et que veut dire ce parchemin sorti de nulle part? Une petite fée apparaît alors, c'est la fée Clochette qui apprend à notre homme qu'il est Peter Pan, ça fait drôle au début mais après on s'habitue il paraît! Moi, ça m'a fait le même coup avec Batman, je m'y suis fait! Juste le temps d'enfiler son collant vert et le cadre dynamique s'en va pourchasser Crochet au pays de Neverland, un peu forcé à vrai dire par la fée Clochette qui l'embarque, de force, dans un filet! Devant d'abord se prouver à lui-même, puis aux autres, qu'il est réellement Peter Pan, il doit combattre les enfants perdus pour les rallier à sa cause lors d'un premier niveau d'intro. La suite est contenue dans ce jeu de plates-formes qui vous fera traverser un monde hostile jusqu'à la confrontation finale avec The Hook.



Le genre de truc con qui n'arrive qu'à Peter Pan! Méfiez-vous, il y en a partout dans les arbres!



Les tigres, terribles fauves à l'apparence calme et à l'allure majestueuse (ouah, c'est beau!), vous tireront des petits cercles de feu bien sympas! Juste retour des choses, pour une fois qu'ils n'ont pas besoin de sauter dans ces cercles de feu comme au cirque!



Vous commencez à fatiguer? Ne problème! Une délicieuse sirène vient des profondeurs pour vous soutenir, merci!



Les ballons dirigeables apparaissent de temps à autre pour vous pourrir la vie un peu plus!



## FACE A FACE : THE HOOK CONTRE SUPER GHOULS'N'GHOST

Pourquoi un tel challenge? Tout simplement parce que ces deux jeux ont été programmés par la même équipe et qu'ils constituent le même genre avec progression et baston! Super Ghouls'n'Ghost écrase Hook par son intérêt puissant et sa difficulté bien plus grande. Mais les deux jeux se rapprochent en ce qui concerne la qualité graphique et sonore. Hook, malgré le problème de la lenteur générale, ne subit pas ces terribles saccades et ralentissements que l'on trouve dans Super Ghouls'n'Ghost. Les univers sont bien différents; alors, à vous de choisir bien que Super Ghouls'n'Ghost reste, à mon avis, le meilleur jeu du genre pour l'instant.



 The Hook bénéficie d'une réalisation magnifique qui fait honneur aux capacités de la Super Famicom. Graphisme, animation ou musiques, tout est réussi et l'on apprécie particulièrement la maniabilité du personnage, qui est un modèle du genre. L'action est parfois assez répétitive, mais cela est compensé par la possibilité de traverser des étendues d'eau à la nage, de voler pour franchir certains passages, ou encore pour tenter de débusquer les vies et les bonus disséminés dans le ciel. On peut seulement regretter que le jeu soit un peu trop facile, d'autant plus que l'on dispose de continues illimitées permettant de terminer le jeu assez rapidement. Mais qu'importe, je m'éclate vraiment avec ce jeu. C'est le deuxième jeu de Sony sur la SFC et il est clair que le géant nippon est décidé à mettre le paquet pour s'imposer dans l'univers des jeux vidéos. Encore!

AH! 



Quel régal que ce Hook sur Super Famicom! Même si vous n'avez pas aimé le film (ce qui est mon cas), vous ne pourrez vous empêcher de vibrer au son de la musique philarmonique et aux graphismes somptueux de cette conversion console: c'est du grand spectacle, je vous le dis! Le personnage répond au doigt et à l'œil aux manœuvres (genre, il vole dans les airs, le pique) et les graphismes des décors tuent littéralement. Malheureusement, le jeu est trop facile et même, quelquefois, un peu répétitif dans les actions menées par Peter Pan. De plus, il faut un temps pour s'habituer à l'anatomie générale (scrolling et mouvement des personnages) qui est lente au possible. Je ne parle pas des quelques fois où cela ralentit ou saccade, non! Mais le jeu en lui-même se joue dans une espèce d' inertie lente, c'est un peu dommage. Mais moi, j'adore quand même, j'y joue et j'y rejoue, c'est trop bon!

OLIVIER 

- DES DÉCORS SUBLIMES, UN VRAI RÉGAL POUR LES YEUX!
- UNE MANIABILITÉ DE REVE POUR LE PERSONNAGE.
- DES MOUVEMENTS HYPER RÉALISTES POUR LES SPRITES.

- UNE TROP GRANDE FACILITÉ POUR TERMINER LE JEU.
- UNE ANIMATION QUI EST BIEN LENTE; ON S'Y HABITUDE MAIS QUAND MÊME..

**EDITEUR : EPIC**  
**GENRE : PLATES-FORMES**  
**TAILLE CARTOUCHE : 8 MB**  
**DIFFICULTÉ : FACILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1**  
**CONTINUE : INFINIS**

**GRAPHISMES : 18**  
**ANIMATION : 16**  
**MANIABILITÉ : 18**  
**SON : 18**  
**TOTAL : 90%**



J'AI  
DÉJÀ  
VU  
CA  
QUELQUE  
PART !

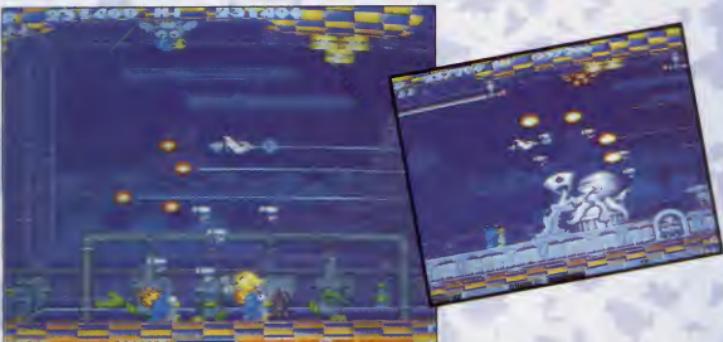


# PARODIUS



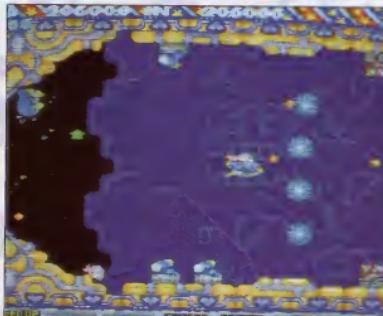
La barre située en bas de l'écran contient plusieurs cases qui s'allument lorsque vous attrapez une pastille d'armement.

Une pastille apparaît lorsque vous vous débarrassez d'une vague d'ennemis. Vous la gobez et hop!, une case de la barre d'armement s'allume. Si vous pressez sur le bouton adéquat, le bonus de la case allumée est endéchiffré. Ce mécanisme peut se faire automatiquement ou manuellement. Il est aussi possible de combiner plusieurs bonus d'armement.



**G**radius, Salamander, Nemesis, ces noms mythiques vous embrouillent et vous ne les retrouvez plus. Ce n'est pas grave, ce qui compte, c'est s'éclater avec de bons shoot-them-up et de manger du Konami à toutes les sauces sur les meilleures consoles! Pour clôturer en beauté une longue série de shoot-them-up, cette firme de rêve nous propose une sorte de synthèse de tous les jeux du genre sortis sous leur label. Il s'agit, en fait, du cinquième et dernier volet de la série des Gradius et l'on retrouve tous les vaisseaux et ennemis de la série. Comme les concepteurs avaient dû boire un petit coup de trop lors du développement de Parodius, on retrouve aussi des éléments d'autres hits de Konami comme Twin Bee (Gueno! Gueno!). Les cloches colorées, le vaisseau de Twin Bee, les clones transparents: tout y est! Les éléments repris de Gradius et des autres titres sont toujours adaptés dans un esprit délibérément farfelu et dans un humour débridé (si l'on peut dire!). Le principe d'armement évolutif avec la barre de choix, adapté de Gradius, est présent en mode automatique ou manuel; à vous de récolter le plus de capsules d'armement. Il est possible de choisir quatre vaisseaux parmi les classiques Vicviper, Octopus, Twinbee et Pentarou. On peut de même paramétriser la barre d'armement évolutif. Bref, Parodius parodie avec bonne humeur les principaux shoot-them-up existant sur consoles.

94%



On peut aussi choisir Twin Bee ou encore Pentarou comme sur ce cliché. Pentarou le pingouin peut se protéger à l'intérieur d'une bulle.

Il y a Viviciper qui provient de la série des Gradius. Ces armements possibles sont le missile, le double, le laser, l'option-clone et le bouclier.

- DES DÉCORS, DES ENNEMIS, DES ITEMS TROP NOMBREUX POUR ÊTRE RÉNUMÉRÉS ICI.
- DES GRAPHISMES FINS, PRÉCIS, COLORÉS À MORT ET FOLLEMENT RIGOLOTS.
- UNE BANDE SON À TOMBER PAR TERRE AVEC DES AIRS CONNUS, PASTICHÉS, VENANT MÊME DE L'OPÉRA.
- UN SYSTÈME D'ARMEMENT ÉVOLUTIF D'ENFER.
- PAS DE RALENTISSEMENT, ON EST LOIN DE SUPER R-TYPE!



• HEIN?, QUOI?



Et voilà un niveau qui ressemble étrangement à Gradius III avec ses sprites de bulles qui se séparent en plusieurs nouvelles bulles sous le feu de votre vaisseau.

Un énorme vaisseau qu'il faudra contourner à la manière du vaisseau-mère du troisième niveau de R-Type.



Un boss, fervent adepte de Sumo qui s'amuse à faire trembler le décor en sautant à tout bout de champ; cela fait tomber des rochers sur votre vaisseau.

Votre vaisseau Vipper vient de bénéficier du bonus, le faisant grandir et lui donnant le pouvoir de se débarrasser de tous ses ennemis par simple contact. Le vaisseau est alors un sprite énorme. Ici, il est en train de perdre son effet dévastateur.



## FACE A FACE : PARODIUS CONTRE GRADIUS III



La comparaison était inévitable parmi tous les shoot-them-ups déjà existants sur Super Famicom qui ont bien du mal à arriver à la cheville de Parodius. En effet, Parodius reprend le système d'armement de ce jeu ainsi que sont vaisseau et quelques éléments de niveaux (comme celui du château plein de bonbons, dans lequel il faut se frayer un chemin à coups de bastos). Malheureusement, Gradius III lui aussi, a du mal à lutter et ceci pour plusieurs raisons. Dans ce dernier, les sempiternels ralentissements (coutumiers à l'époque) le placent loin derrière Parodius. De plus, il n'est pas aussi original et varié que son nouveau grand frère. Enfin, il est moins beau graphiquement et musicalement. Vous devez acheter Parodius dans tous les cas de figure; si vous possédez déjà Gradius III, si vous ne possédez aucun des deux, si vous possédez tous les shoot-them-ups sur Famicom, etc...

ACHETEZ LE !

Super, sublime, incroyable! Après Super Alesta et avant Axelay, ma Super Famicom ronronne de plaisir, à moins que cela ne soit moi! C'est l'heure des bilans chez Konami avec cette sublime synthèse humoristique dont nous connaissons déjà la version Super CD rom NEC. La version Super Famicom est plus jolie graphiquement (la palette plus étendue de la Famicom y est pour beaucoup) et meilleure techniquement. Elle est aussi plus difficile et ce n'est pas pour rien, tant mieux pour la durée de vie! Mais c'est surtout la bande son qui les distingue, le délire! Tout a été fait dans ce jeu pour qu'un ne puisse trouver aucun critique à part celle habituelle portée contre les shoot-them-ups et leur répétitivité. Parodius sur Super Famicom, j'adore et l'en redemande! Une carotte inévitée pour ceux qui aiment le genre.

OLIVIER



À la fin du temps, on s'aperçoit avec une certaine satisfaction que l'éditeur vedette, Konami, fait un travail de plus en plus remarquable sur Super Famicom. Avec Parodius, cette impression est une fois de plus renouvelée et de quelle manière. Autant vous le dire tout de suite, Parodius est le meilleur jeu de tir sur Super Famicom. Complètement déroutant dans les sprites, on retrouve tout un tas d'animaux à piser de rire, c'est principalement au niveau de l'action et de la gestion des sprites que Parodius fait très fort. Il n'y a pas de ralentissement, même lorsque l'écran regorge et déborde de vaisseaux dans tous les sens, toute l'animation reste parfaite. Les idées, comme passer sous une énorme déesse qui fait tout l'écran de hauteur, sont également excellentes. Vous pouvez y aller sans crainte, Parodius est un titre gigantesque.

J'm DESTROY



Un poisson qui grossit inconsiderément au risque de couvrir les 3/4 de l'écran et de toucher mortellement votre vaisseau. Un effet de zoom bien intéressant!



**EDITEUR : KONAMI**  
**GENRE : SHOOT-THM-UP**  
**TAILE CARTOUCHE : 8 MEGAS**  
**DIFFICULTE : DIFFICILE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 7**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**  
**CONTINU : 3**

**GRAPHISMES : 17**  
**ANIMATION : 16**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**TOTAL : 94%**

# SUPER FAMICOM

## DES ROBOTS 100% METAL!

Les caractéristiques des personnages qui vont entrer en plate, sont d'une brièveté et d'une laideur à mourir. Ici, le JACK BLEU, est le plus grand, mais le moins maniable. Il s'appelle Gou Gouda, et ça ne s'invente pas! Malédiction quand tu nous tiens... Enfin bon, on ne va pas en faire un fromage.

BLUE JACK  
GOU GOUDA 21  
STATURE WEIGHT  
286 CM 155 KG

JACK  
ON



# METAL JACK

**S**ur une planète, qui, je crois, répond au superbe nom de Terre, en l'an de grâce 2015, il se passe des choses vraiment pas très catholiques. Jugez plutôt: de vil envahisseurs ont violé le territoire des humains! Nooon?! Siuuu!! Et ils auraient en projet de tout faire sauter; dans le seul but de faire plaisir à leur Roi Cominutoup, qui trône fièrement quelque part au milieu de la Galaxie. C'est, en effet, son anniversaire, et il désirerait un superbe feu d'artifice à la fin de la réception qu'il va donner. C'est qu'il se doit de faire plaisir à tous ses invités, qui viennent de loin, parfois, pour approcher et parler au Roi. Evidemment, sur notre bon vieux sol, les instances dirigeantes ne se croisent pas les bras (ça les change un peu!), et décident presqu'au même moment que l'envahissement, qu'il faut réagir. Sage initiative! Et quelle rapidité de manœuvre! Je sens encore qu'il va falloir que nous y allions. Pardon! Ah, vous vous demandez peut-être qui est ce "nous"? Très bien, on se présente. Nous sommes Ryou, Ken et Gou. Nous nous imposons à vous comme les seuls capables de faire reculer la menace des envahisseurs. Grâce à nos armures de métal et nos armes spéciales, on va régler ça en un coup de cuillère à pot!



Le monstre du premier niveau, en plein milieu d'une ville du Japon. En restant appuyé longtemps sur le bouton de tir, une jauge augmentera votre puissance, que vous libérerez en un clin d'œil. Une bonne décharge en perspective.

L'épée est l'une des armes qui vous sera proposée. Elle est d'une affiléité, je ne vous dis que ça!

Même Ouglet's pourrait s'en servir.

Et oui, ça ne coûtera même pas la bouteille.

Et le colosse, en face, à l'air de

s'en payer une belle tranchée!



S'il y avait une rubrique "dau-be du mois", qui pourrait bien voir le jour d'ici peu, je vous assure que ce pseudo-jeu ferait une entrée fracassante en se plaçant dans le top du top. Plus pourrir que ça, c'est pas possible! Franchement, je n'ai rien vu qui serait susceptible de me faire dire le contraire. C'est du n'importe quoi du début à la fin. Les graphismes, pour de la Super Famicom, sont plus que minables, les musiques sont "petites", la maniabilité est proche de la nullité, et, pour couronner le tout, il y a des vies infinies pour un jeu archi facile à terminer.

Non, vraiment, Atlus, l'éditeur, devra repasser son examen d'entrée dans la cour des grands.

TRAZOM

EDITEUR : ATLUS  
GENRE : BEAT'EM-UP  
DIFFICULTÉ : FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 3  
NOMBRE DE NIVEAUX : 4  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUE : INFINIS

GRAPHISMES : 11  
ANIMATION : 09  
MANIABILITE : 12  
SON : 10  
TOTAL : 45%

# 45%

**SUPER  
FAMICOM**

**UN  
CHAMPION  
POUR L'OPEN  
DE GOLF  
LE PLUS  
PRESTIGIEUX!**



# PGA TOUR

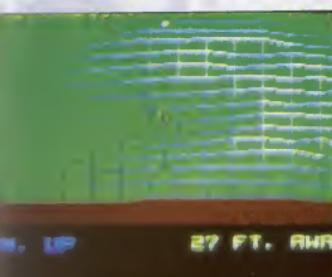
**S**ouvenez-vous, le dernier PGA était remporté par un inconnu, Daly, qui s'était retrouvé qualifié par un pur hasard. C'est maintenant votre tour de vous imposer parmi les meilleurs joueurs du moment. Pas question de hasard pour vous, la console ne vous accordant pas cette faveur. Quatre golfs différents, chacun se jouant sur plusieurs journées (tours! heureusement, sinon on y passerait le jour de l'an!). Contre vous, une soixantaine d'autres joueurs, tous très bons. Saurez-vous faire la différence? Maîtriser d'abord toutes les techniques du hook au slice, profitez des subites rafales de vent lorsque vous frappez avec le driver (wood 1) pour dépasser les 300 yards, ce qui vous vaudra un ralenti. Tous vos coups fantastiques pourront eux aussi être regardés à nouveau au ralenti, une option de menu vous permettant de revoir vos exploits, dès que vous le voulez. En toile de fond, le chant des oiseaux, les applaudissements, ou les soupirs de vos admirateurs lorsque vous manquez un trou de peu. Enfin, un golf digne de ce nom!



Pour ce qui est du mouvement de la balle, vous ne la suivez pas de bout en bout. Vous n'aurez que le point de départ et celui de l'arrivée. L'effet est tout de même excellent, jugé en plutôt par cette arrivée en douceur près du green.



La console devra pour vous le club le plus adéquat. Ce n'est pas en laissant confiance à la machine que l'on fait de l'extraordinaire, alors prenez des risques. Vous dites? En frappant la balle avec une raquette de tennis? C'est cela oui, vous avez tout compris.



Sur le green, mais aussi à son approche (ce qui distingue déjà la version SFC de la version Megadrive), vous pourrez profiter d'une vue de terrain en relief, afin d'affiner votre coup. C'est ensuite à vous de jouer, de profiter des bosses et des creux, pour créer l'exploit.



**95% / 67%**



Admirez-vous en train de frapper de toute votre puissance! Lorsque vous ne serez pas au plein effort, le sprite du golfeur ne sera tout de même pas inerte. Il fera même des mouvements d'épaules pour se décontracter!

- 72 TROUS À DECOUVRIR.
- "JOUABILITÉ" EXCELLENTE.
- GRAND RÉALISME GRAPHIQUE ET SONORE.
- NOMBREUSES OPTIONS DE JEU.
- LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE SONT UTILISÉES.



- DES GRAPHISMES QUI AURAIENT PU ETRE PLUS SOIGNÉS.



Pour chaque trou, vous aurez droit à un survol, dans les deux sens, du parcours. ZOOMS et rotations sont bien évidemment au programme pour cette vue bien pratique, que les photos ne rendront qu'imparfaitement et qui vaut le coup d'œil.



## FACE A FACE : PGA TOUR CONTRE PEEBLE BEACH GOLF

Si l'on regarde les graphismes de ces deux softs, il n'y a aucun doute, le PBG s'en tire tout de même beaucoup mieux. Notable différence, alors que le PBG ne propose qu'un seul parcours, le PGA en présente quatre! Ce qui fait peut-être la différence entre ces deux produits, c'est leur "jouabilité". Le PGA est beaucoup plus convivial. Trois minutes de jeu et l'on connaît tout, ou presque. Le PBG, quant à lui, nécessite plus de pratique (cf Joypad 9), et son approche est, par conséquent, moins agréable. Un jeu, c'est fait pour jouer, alors autant préférer le plus "jouable"! Bravo PGA!



Cela fait plaisir de voir arriver sur SFC l'un des meilleurs jeux d'Electronic Arts! Tout d'abord, il faut signaler qu'il ne s'agit pas là d'une simple conversion du jeu sortie sur Megadrive. Le jeu sait habilement tirer profit des capacités de la machine, ce qui, en d'autres termes, veut dire que zooms et rotations sont au programme. Ils y a bien sûr d'autres plus. Pour seul exemple, alors que la version MD proposait un relief du green une fois dessus, le PGA SFC lui, vous propose un relief du green et du terrain environnant dès que vous approchez! Cela n'a peut-être l'air de rien, mais c'est pourtant fort utile. Le PGA de la MD était très bon, celui de la SFC est excellent. Le meilleur golf sur cette machine.

T.S.R.



Alors là, c'est la déception totale. J'adore le golf sur console et sur micros et je possède toutes les simulations sur Famicom. J'attendais beaucoup de PGA Tour Golf et je tombe de haut avec des graphismes ultra dépourvus (quelques arbres autour du green) et une animation saccadée. Vous me direz que c'est normal vu les déplacements en 3D avec des vues à la manière d'une caméra qui serait placée sur la balle. Mais ceci n'excuse pas cela quand l'esprit ludique s'en ressent négativement. Les reliefs ne sont visualisables qu'après coup, lors de graphismes style fractale; il est trop tard pour juger; Le tout reste brouillon et le manque de réalisme est terrible. Seul point positif: les vues d'avions du terrain avant un parcours. Un golf à éviter.

OLIVIER



**EDITEUR : IMAGINEER / ELECTRONIC ARTS**  
**GENRE : GOLF**  
**DIFFICULTE : MOYENNE**  
**NIVEAU DE DIFFICULTE : 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4**  
**CONTINUE : SAUVEGARDE**

**GRAPHISMES : 15**  
**ANIMATION : 16**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 16**  
**TSR : 95%**  
**OLIVIER : 67%**

**SUPER  
FAMICOM**

**DES NINJAS  
À CARAPACE  
POUR  
UNE  
BASTON DU  
TONNERRE !**



# TURTLES IN TIME



Les robots seront parmi les ennemis les plus dangereux. Je ne vous dis pas comme on va s'amuser dans le futur... N'oubliez pas, comme je l'expliquais à Olivier, que le seul robot gentil est le grille-pain!



**S**chreder, l'ultime vilain, l'affreux parmi les affreux, a réalisé le crime du siècle. Non, non, il n'a pas enlevé G. Bush, j'ai parlé de crime, pas de délivrance. Il a emmené la Statue de la Liberté! La France peut faire des cadeaux, ils sont perdus! Bref, les patriotes tortues ne peuvent laisser impuni un crime de cette ampleur. C'est un symbole national qui est atteint! Sans plus attendre, deux d'entre elles partent, les autres finissant la pizza tout juste achetée chez Dédé, l'épicier italien du coin de la rue. Après quelques combats menés à la sueur de leur front de reptile, les tortues verront Schreder s'enfuir au travers d'une porte temporelle. Pas un instant d'hésitation, les tortues foncent tête baissée! A elles d'explorer la préhistoire, la grande époque de la piraterie, le XIX<sup>e</sup> siècle et le futur! La Statue réintégrera-t-elle sa place? Réponse après une dizaine de pizzas!

Une projection explosive réalisée avec brio... enfin, surtout avec un adversaire réticent aux cours de morale. L'utilisation de cette prise évite aux autres adversaires de vous atteindre, même si les armes de jet peuvent, quant à elles, toujours vous toucher.



**93%**

Aliens à midi! Promis, ce n'est pas moi qui ai invité Patrick Du-pont à manger!



Du surf dans les égoïtes! Les tortues s'en donnent à cœur-joli! Rien de difficile ici, espérons les quelques mises et défoncés à grands coups de n'importe quoi (sauf de grille-pain!) le bouton de votre manette.

Le danger ne viendra pas des seuls hommes apparaissant à l'écran. C'est ici un géant au regard qui tue. Dans la préhistoire, ce sont des dinosaures qui chargent, au temps des pirates, un bateau passant en fond d'écran qui tirera des boulets atterrissant sur le pont de votre bâtiment... et ainsi de suite.



Les Tortues Ninja, c'est aussi des moments comiques, comme on en voit dans les films. Rien à voir avec les comics! Le jeu propose d'ailleurs une option de jeu en mode Comics. Dans ce mode, les tortues auront l'air plus sournois et plus agressives. C'est tout de même mieux que leur air naturellement mafieux.

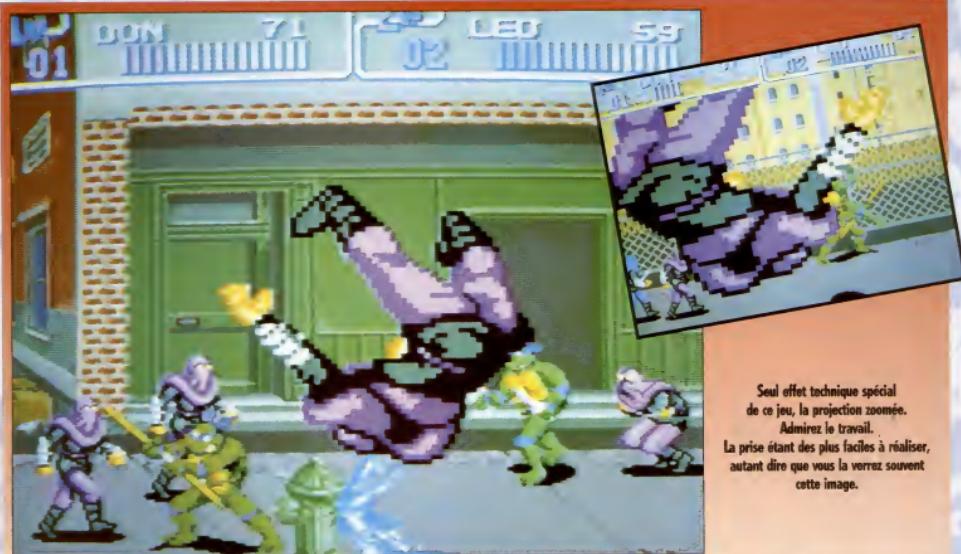


- UNE MAÎTRISE TECHNIQUE PRESQUE PARFAITE.
- DES NIVEAUX PROPOSANT UNE ACTION DE FORME VARIÉE.
- LES DÉTAILS HUMORISTIQUES RAPPELANT QU'UN JEU, C'EST FAIT POUR S'AMUSER.

- LES CAPACITÉS DE LA CONSOLE AURAIENT PU ÊTRE PLUS EXPLOITÉES.
- LE NOMBRE DES PRISES EST BIEN RESTREINT.
- LE JEU EST TROP FACILE.



C'est une fois de plus April qui vous annonce le crime. La réaction virulente des tortues est donnée en japonais, heureusement, car ce doit être sûrement grossier. Si ça ne l'était pas, ce serait stupide, alors autant avoir du tong.



Seul effet technique spécial de ce jeu, la projection zoomée.

Admirez le travail.

La prise étant des plus faciles à réaliser, autant dire que vous la verrez souvent cette image.

## FACE A FACE TORTUES NINJA CONTRE RUSHING BEAT



Rushing Beat est, tout comme le présent jeu, un soft de baston pour deux joueurs. Pourtant, les Tortues gagnent la lutte sur plusieurs points. Tout d'abord, les niveaux sont plus variés (surf, course à la F-Zéro, bagarre en ascenseur...) mais l'action aussi, puisqu'il n'y a pas que des agresseurs humains. Rushing Beat était très répétitif, toujours les mêmes ennemis, la seule variation venant des décors. Les Tortues sont aussi mieux animées. Bref, sur tout la ligne, les Tortues l'emportent.



Un boss coriace que celui-ci ! Laissez le tirer, et chargez !  
Une bonne volée de coups devrait suffire à le calmer... définitivement.

C'est incontestablement avec un brio que les Tortues Ninja font leur entrée sur SFC. De l'action à cené à l'heure où l'on ignore les ralentissements, à dire ou deux rares exceptions. Si il y a actuellement un très bon jeu de baston sur SFC, c'est celui-là. Mais attention, il faut aussi savoir que les concurrents directs de ces charmantes tortues, du nom de pittoresques, les Battletoads pour ne pas les nommer, ne devraient pas tarder à montrer le bout de leurs narines frétilantes. Si les Tortues Ninja enflamment l'écran, les crapauds, eux, devraient le crever. Malgré tout, cela n'empêche pas les Tortues d'être le Top du moment, car même si le jeu est bien facile, il est formidable.



Avec nos tortues bouffees de pizzas, on peut toujours être sûr que ça va bastonner à fond ! On ne risque donc pas d'être déçus, d'autant plus que Konami a mis le paquet sur la réalisation, qui est superbe. Il est inévitable que les jeux de baston aient une action assez répétitive, mais Konami a eu excellente idée d'introduire dans le jeu des séquences différentes, comme la traversée des égouts ou la course à la F-Zero, qui apportent une agréable variété à l'action. C'est beau, ça bouge bien, y'a plein de surprises et l'action ne manque pas de punch ! Ah, ce n'est pas un jeu pour les intellos, mais quel pied on prend à lutter les méchants, ou à les fracasser sur le bitume... C'est trop bon ! A deux, c'est encore plus super, bien que le jeu devienne un peu trop facile. Au cas où vous n'auriez pas compris, je précise que j'adore ce jeu.

TSR ☺

AHL ☺

**EDITEUR : KONAMI**  
**GENRE : BASTON**  
**DIFFICULTE : FACILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4**  
**NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2**  
**CONTINUE : 3**

**GRAPHISMES : 16**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 17**  
**NOTE : 93**

# SUPER FAMICOM

## LA FUREUR DU DRAGON !



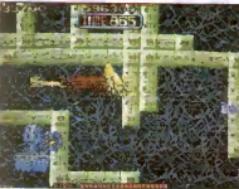
Comme tout dragon qui se respecte, il crache du feu pour se défendre. Du feu, oui, mais comme si c'était une lance à incendie. Avec le niveau de puissance, en bas, vous n'en aurez cependant pas constamment.

A vous de jaugez la quantité nécessaire pour tel ou tel ennemi. Vous seriez assez ridicule s'il ne vous restait que deux gouttes de pétrole pour finir!

# SYVALION

**D**epuis maintenant trois siècles, le règne des colosses de métal est à son apogée. Il n'y a plus de place pour l'être humain, qui a été littéralement relégué à l'arrière-plan de l'histoire. Plus aucune personne faite de chair et de sang n'a son mot à dire dans ce milieu complètement fou et sanguinaire. Cependant, et ce, malgré tous les risques encourus, certains humains ont réussi à fuir cette contrée de malheur, pour se réfugier sur une autre planète, beaucoup plus sûre. De là, ils ont réussi, à force de travail, de courage et d'acharnement, à construire le robot de métal qui leur permettrait d'en finir une bonne fois avec toutes ces horreurs. Ils l'ont baptisé Syvalion. Un nom de code pour une espèce de serpent gigantesque qui mesure au moins 2 kilomètres de longueur! Ce "monstre" devait mettre fin à toutes les exactions sanguinaires qui font le lot quotidien de millions d'êtres humains, hagards et drogués. Seulement, il y avait un hic. Qui allait piloter ce Dragon? Personne n'était assez courageux et en pleine santé pour réaliser cet exploit. Heureusement que vous êtes là! Que deviendrait-on sans vous!

Il existe une option où vous devrez vous essayer à un parcours particulier, qu'il vous faudra effectuer en un laps de temps assez court, tout en prélevant bon nombre de monstres. Il est certainement fait cela pour essayer de renouveler l'intérêt du jeu? D'où je vous dirai s'ils ont réussi?



# 49%



Si vous jetez un œil sur le nom de l'éditeur, vous verrez facilement qu'il a fait connaître leur nom davantage en vendant des disques et des cassettes qu'en figurant sur les boîtes des jeux vidéo. Enfin, toujours est-il que pour une première, ce n'est franchement pas une réussite. La seule chose potable, à mon goût, étant la musique, je crois ne pas trop me tromper en vous disant que ce soft est beaucoup trop facile, qu'il souffre d'un manque d'intérêt évident et qu'il est loin d'apporter une pointe d'originalité quelconque. On connaît déjà, en effet, Saint Dragon sur micro, qui était autrement plus attractif que ce truc.

Bref, vous avez tous compris, à moins d'être un Ouglet'sien, à ce jeu, il ne faut pas y toucher!

TRAZOM

• LES MUSIQUES SONT EXCELLENTEES

• LA MANIABILITÉ EST MÉDIOCRE  
• ANIMATION EN DESSOUS DE LA MOYENNE  
• INTÉRÊT DE JEU TRES FAIBLE TROP FACILE



Les monstres de fin de niveau ne sont vraiment pas très forts, mais ils sont assez collants. De toute façon, ce n'est pas très grave lorsqu'on sait que vous avez des vies infinies et que vous reprenez toujours là où vous êtes mort!

EDITEUR : TOSHIBA EMI  
GENRE : SHOOT THEM UP  
NOMBRE DE NIVEAUX : 5  
DIFFICULTE : FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINU : INFINIS

GRAPHISMES : 13  
ANIMATION : 13  
MANIABILITÉ : 13  
SON : 14  
TOTAL : 49%

# SUPER FAMICOM

UNE  
BASTON  
MONSTRE !



# KING OF THE MONSTERS

Comme si la terre n'avait pas assez d'ennuis comme ça, des monstres, apparus grâce aux innombrables déchets atomiques stockés un peu partout - dont chez Dédé, qui me fait dire qu'il faudrait penser à les enlever parce que ça brille dans la nuit, et que cela le génie viennent, depuis peu, semer la zizanie dans l'ancestral Japon. Vous allez me dire "on s'en f... c'est pas chez nous!". Ah, ah! Inconscient que vous êtes! Une fois le Japon conquis, ils viendront certainement en Europe! Ces colosses de plusieurs dizaines de mètres de haut, et pesant plusieurs milliers de tonnes, viennent en ville et font de grandes parties de catch! Conclusion, c'est une catastrophe pour les humains qui tentent, comme ils le peuvent, d'enrayer le fléau grâce à leurs tanks, avions, vaisseaux... et autres jouets qui amusent fortement les cousins de Godzilla. Le but du jeu est simple: tout casser, les maisons des gens, leurs voitures, leurs usines, leurs belles rues et la figure de votre gigantesque adversaire. Mais sachez être cool, épargnez les grille-pain!

Et hop! Attrapé! To l'as vu mon jouet! Et pan dans l'œil!  
- Ah! ah! même pas mal, mais prends ce rayon de la mort entre tes dents! - Eh, eh! Ridicule, attrape donc ce coup de tête nucléaire! Veillà en gros, le discours de ces monstres au Qi de moutou bleu et en plus, cela vous résume du même coup toutes les astuces de ce jeu.



Voici les quatre gros monstres au programme. Un insecte géant, un pseudo Ultraman, un golem de pierre de magie 437em niveau et une horreur qui doit venir de chez Lovecraft ou Howard. Bref, il n'y a que des catcheurs aux mines sympathiques, on croirait le gouvernement français.



Chaque créature possède son attaque spéciale. Rien de foudroyant, mais ça sort toujours dans les moments difficiles. Pressez simultanément les boutons Y et B pendant quelques secondes et vous obtiendrez les effets désirés.



73%



N'oubliez tout de même pas qu'il s'agit de catch! Alors, pour vous le prouver, une prise qui pardonne tout à fait, mais qui n'est tout même pas aussi agréable qu'un massage thaïlandais. Après tout, chacun son truc. Le nombre de prises est peu varié, mais toutefois suffisant pour ne pas ressortir tout le temps la même prise. C'est une chance!

Difficile de couvrir cet adversaire qui se relève tout le temps. Le temps de chaque combat étant limité (vous décidez cependant de la longueur du round), vous aurez bien du mal à réussir le premier coup. Heureusement, il y a aussi 12 "continue", ce qui facilite tout.



La voici enfin la conversion tant attendue du jeu de la Neo Geo. On est plutôt déçu. Ce qui faisait (implicitement) le charme de la version Neo Geo, c'était tout autant l'originalité du jeu que les graphismes époustouflants. On ne peut pas dire, pour cette version SFC, que les graphismes soient de top niveau, et l'on ne fait pas dans l'original, en se contentant d'une conversion de toutes façons. Le jeu est amusant, surtout à deux, mais seul, on se lasse très vite. Pourtant, la maniabilité est excellente et les sons particulièrement percutants. Dur à apprécier, surtout lorsque l'on connaît la version Neo Geo.

T.S.R. ☺



Autre astuce de ce jeu : la destruction systématique de l'aire de jeu. Plus vous détruisez de choses en ville, plus votre score sera élevé. Alors, entre deux prises, pensez à écraser une ou deux maisons, à éclater à gros coups de poings un building et à piétiner le Giant Stadium. Vous voudrez vous défoncer, vous voudrez servir.



• DES SONS TRES BONS.  
• UNE ANIMATION JAMAIS MISE EN DÉFAUT.

• UN INTÉRÊT LIMITÉ (CE N'EST PAS LA NEO GEO).

## FACE A FACE : KING OF THE MONSTERS CONTRE STREET FIGHTER II

Aie! Difficile challenge pour le Roi des Monstres! Que dire? Tout d'abord, que la capacité de la cartouche n'est pas la même, ce qui explique que KOM soit moins réussi que STII. Néanmoins, alors que dans STII, les prises ne se comptent plus, elles tiennent, pour KOM, sur les doigts de la main! Les graphismes de KOM, comparés à ceux de STII, paraissent grossiers et animation et son ne sont pas de taille à lutter. KOM est donc bien loin du top des jeux de baston.



La voici enfin la conversion tant attendue du jeu de la Neo Geo. On est plutôt déçu. Ce qui faisait (implicitement) le charme de la version Neo Geo, c'était tout autant l'originalité du jeu que les graphismes époustouflants. On ne peut pas dire, pour cette version SFC, que les graphismes soient de top niveau, et l'on ne fait pas dans l'original, en se contentant d'une conversion de toutes façons. Le jeu est amusant, surtout à deux, mais seul, on se lasse très vite. Pourtant, la maniabilité est excellente et les sons particulièrement percutants. Dur à apprécier, surtout lorsque l'on connaît la version Neo Geo.

Olivier ☺



Eh, les mecs, halte à la truandie! Cette conversion n'est qu'un simple transcodage bitmap de la version Neo-Geo non retravaillée. Je le sais car les couleurs sont bien moches pour de la Super Famicom. En dehors de ce petit détail rageant, la maniabilité est excellente et l'on retrouve les sensations de ce grand jeu de haine et de puissance! A deux, le jeu est génial. Seul, vous vous amuserez quand même mais pas trop longtemps. Je ne peux donc mettre la note maximale que ce jeu auraît pu mériter s'il avait été mieux réalisé, bichonné par les développeurs! Un bon petit jeu quand même pour les pacifistes et les poètes!

Olivier ☺

EDITEUR : TAKARA  
GENRE : BASTON  
DIFFICULTÉ : MOYENNE  
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 4  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2  
CONTINUE : 12 MAX

GRAPHISMES : 13  
ANIMATION : 16  
MANIABILITÉ : 17  
SON : 15  
TOTAL : 73%

# JOYPAD



## SUPER FAMICOM

• Console Super Famicom + 2 manettes + Phénix Piraté + Alimentation + Jeu Snailblader	1 490 F
• Console Super Famicom + 2 manettes + Vice Péril + Alimentation + Jeu Street Fighter II	2 250 F
• Street Fighter II	790 F
• Magic Sword	590 F
• Mario III	490 F
• F-Zero	590 F
• Rushing Beat	590 F
• Mario Kart	690 F
• Hook	590 F
• Paradis	590 F
• Golden Fighters	695 F
• Metal Jack	590 F
• Phalanx	590 F
• Snailblader	290 F
• Adopteur SHS	190 F
• Shingis	590 F
• Super Ghoul'n Ghost	499 F
• The Simpsons	590 F
• Blazonix	590 F
• Adam's Family (U.S.T)	540 F
• Prince of Persia	590 F
• F1 Super Driving	590 F
• King of Monsters	590 F
• Colibacine IV	490 F
• Adopteur Universel	promo
• Tortues JV	390 F
• Centra	590 F
• Super Dell (U.S.T)	440 F
• Sylvion	590 F
• Wrestle Mania	590 F
• Jim Wu	590 F
• Capitaine Sabana	590 F
• Ultimate Football	590 F

## MEGADRIVE

• Alimentation secteur	150 F
• Wonder Migan	4 990 F
• Adopteur Jeux Jap	99 F
• Console MD Jap	949 F

• Donald Duck	345 F
• Chuck Rock	449 F
• Minnie G.P. II	449 F
• Greyfriar	449 F
• Twinkle Tales	449 F
• Dukemax	395 F
• Bulls vs Lakers	449 F
• The Simpsons	449 F
• Grand Slam Tennis	449 F
• Thunder Force IV	449 F
• Simpson vs Space Mutant	449 F
• Olympic Gold	395 F
• Splinter House II	449 F
• Sonic	299 F
• David Robinson's	429 F
• Arch Rival	429 F
• Krusty's Fun House	429 F



## NEO GEO

• Console N. Geo + Alimentation + joystick	2 490 F
--------------------------------------------	---------

• Fatal Fury	1 090 F
• Metal Max Nation	1 090 F
• Sengoku	990 F
• Ringu	890 F
• Riding Hero	590 F
• Soccer Bowl	1 290 F
• Baseball Star II	1 090 F
• Burning Fight	390 F
• Crossed Swords	990 F
• King of the Monsters II	1 390 F
• Eight-Ron	1 090 F
• Robo Army	990 F
• Alpha Mission II	990 F
• Trash Rally	1 090 F
• Cyber Lip	890 F
• Ninja Commands	1 090 F
• Andro Burst	1 090 F
• The Super Spy	890 F
• King of the Monsters	990 F
• Ghost Pilot	890 F



à gauche : Word Hero - Art Fighting

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES + PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES + PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

## SUPER FAMICOM

• Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
• Battle Tank	549 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
• Scoublader	590 F	• Joe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n ghost	499 F
• Castlevania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
• F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
• Ramma 1/2	590 F	• Shanghai	590 F	• Battle Blaze	590 F
• Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
• Krusty's fun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

ARKADOID: 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05

ARKADOID: 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77

ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

CODE POSTAL: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_ TEL: \_\_\_\_\_

Titre \_\_\_\_\_ Qté \_\_\_\_\_ Prix \_\_\_\_\_

Frais de port +  
Total à payer

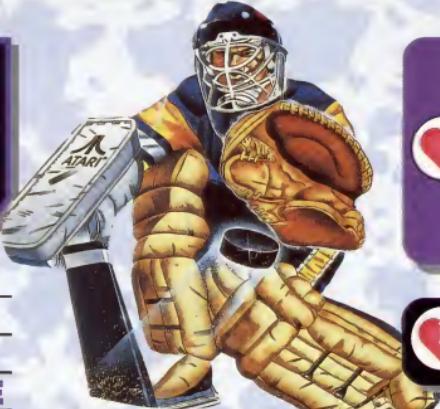
Pour les frais de port  
téléphoner au  
87 36 36 05

REGLEMENT:  CHEQUE  MANDAT  CONTRE REMBOURSEMENT  
 CARTE BANCAIRE N° \_\_\_\_\_ Date d'expiration: \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_  
SIGNATURE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

# LYNX

EH,  
MOI,  
JE PREFERE  
LE HOCKEY,  
O.K.?!



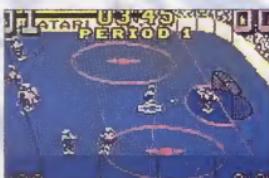
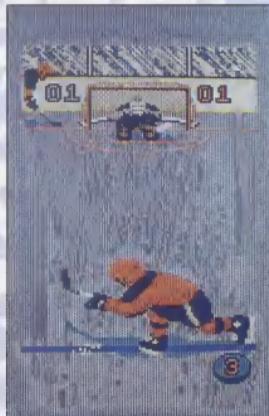
- LES OPTIONS SONT ILLIMITÉES.
- LA MANIABILITÉ DU HOCKEYEUR EST EXCELLENTE.
- ENFIN DE VRAIES RÈGLES RESPECTÉES.
- LES GRAPHISMES SONT DE TRÈS BONNE FACTURE.
- LE RÉALISME EST VRAIMENT DE MISE.



- L'AMBiance SONORE EST MOYENNE.

# HOCKEY

**N**'avez-vous jamais rêvé d'être un jour une véritable vedette du hockey sur glace? Si! Comme je vous comprends! Moi aussi j'aurais voulu être un artiste. Marquer des buts avec un palet qui vole à 180 km/h! Faire des coups de poings dans la gueule du premier qu'est pas content, écrabouiller les doigts d'un mec à terre. Ouais, je sais, c'est pas très propre, mais on nettoie après, alors. De toute façon, l'essentiel c'est de marquer. Le plus de fois possible, dans n'importe quelle position. Marquer. Le maître-mot est lâché! Marquer. Que ce mot est doux à l'oreille d'un hockeyeur! Quelle immense joie que celle d'inscrire le but de la victoire une minute avant la fin d'un match décisif! C'est exactement ce qui va vous arriver avec ce jeu. Avec une ribambelle d'équipes américaines et canadiennes (22), vous allez devoir vous affronter dans un championnat explosif. Des équipes dont vous pourrez niveler les capacités aussi bien en attaque, en défense, en baston(!), en tackle, en tir etc... En tout, des milliers de combinaisons sont possibles. Après, c'est comme la réalité grâce aux options où vous pourrez choisir la durée du match, l'acceptation des vraies règles pro, etc... Il vous est même possible de ne faire que de la baston ou des tirs aux buts (vous prendrez la console dans le sens vertical, si si!).



C'est frappant comme ce jeu ressemble étrangement à Mario Lemieux Hockey sur Megadrive! Enfin, bon, ne polémiquons pas là-dessus. Après tout, tout le monde a le droit de faire des jeux de hockey, non? Toujours est-il que ce soft que j'ai entre les mains est réellement une franche réussite. A tous les points de vue! On sent vraiment le jeu fini. Toutes les options et combinaisons possibles sont là pour en témoigner. Les graphismes avec de superbes plans rapprochés pour l'engagement ou le tir au but, sont idéalement dessinés. C'est vraiment, une fois de plus, du grand art de la part d'Atari, et c'est surtout le bienvenu, car un jeu de hockey sur Lynx, ça ne court pas les magasins, alors sachez saisir votre chance!

TRAZOM

**EDITEUR:** ATARI  
**GENRE:** SIMULATION  
SPORTIVE  
**DIFFICULTÉ:** MOYENNE  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ:** 2  
**NOMBRE DE JOUEURS:** 1 OU 2 (COMLYNX)  
**CONTINUE:** PASSWORD

92%

**GRAPHISMES :** 15  
**ANIMATION :** 16  
**MANIABILITÉ :** 17  
**SON :** 14  
**TOTAL :** 92%



# FRENCH COLLECTION

MOI,  
JE PARIE  
SUR  
DRACULA!



Le Fouet de Simon ne sort pas seulement à viser des ennemis dans toutes les directions possibles (même au-dessus ou en diagonale); il est aussi possible de se pendre à celui-ci et de se balancer pour atteindre une plate-forme trop élevée.

- DES GRAPHISMES QUI FONT FRISSEUR DE RÉALISME MACABRE ET UNE BANDE SONORE QUI GLACE LE SANG!
- UNE ANIMATION PARFAITE ET DES EFFETS SPÉCIAUX SIDÉRANTS LORS DE CERTAINS NIVEAUX
- UNE "JOUABILITÉ" ET UNE DURÉE DE VIE D'ENFER



- AVEC LES MOTS DE PASSE, ON TRICHE, HOU!  
• C'EST TOUT!



92%



Qui se cache dans ce cercueil?



# CASTELVANIA IV

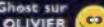
**L**e meilleur jeu de progression (avec Super Ghouls'n'Ghosts) à scrolling multidirectionnel et en vue de profil, arrive enfin sur Super Nintendo. Si vous voulez connaître la signification de ce "4", sachez que ce jeu est la version Super Nintendo du Castlevania 3 de la NES américaine (pas encore sorti chez nous). Dans les épisodes 1 et 2 de la série, Dracula avait été vaincu puis était réapparu pour se reprendre une deuxième baffe. Le héros de ce Dallas macabre, version console Nintendo, s'appelle Simon Belmont. Son métier est de chasser les créatures du mal et son arme favorite, le fouet, schlack! Mais je pense que tous, vous savez cela par cœur. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que Simon retrouve donc le Comte Dracula dans cet épisode sur Super Nintendo. Il ne le retrouvera en personne, en fait, qu'au 14ème niveau pour une confrontation soi-disant définitive; ils disent ça à chaque fois! Avant, Simon devra traverser un max de lieux mal famés avec des boss de fins de niveaux bien connus dans le milieu comme la momie, Frankenstein, le Golem, etc... Simon pourra récupérer des items de points, de santé (des coeurs) et d'armes de jet.

Une scène terrible! Simon saute sur ce luster énorme qui se balance lentement de gauche à droite. L'effet est saisissant, puisque cet énorme objet sa balance en utilisant le mode 7 de la Super Nintendo qui lui permet d'effectuer des rotations.



Comment ne pas adorer ce superbe jeu de combat, de progression, d'adresse et son ambiance sordide? Les graphismes et la bande sonore sont superbés de réalisme sombre et froid. Le jeu est immensément vaste et regorge d'ennemis différents. Pas de problème donc pour sa durée de vie, vous allez passer du temps sur Castlevania 4! Les ralentissements sont absents alors qu'ils sont malheureusement présents sur d'autres jeux de la même fournée. Je vous conseille le niveau où tout le décor tourne sur lui-même, avec des effets techniques géniaux. Ca blaste à tout va et les items à récupérer sont légion. Allez, trêve de bavardages, causera vous procurer ce jeu en attendant Super Ghouls'n'Ghosts sur Super Nintendo.

OLIVIER



**EDITEUR : KONAMI  
NOMBRE DE NIVEAUX : 14  
GENRE : PLATES-FORMES  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINU : 3 + PASSWORD  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**

**GRAPHISME : 19  
ANIMATION : 18  
SON : 18  
MANIABILITE : 18**



ON VA EN  
FAIRE  
QU'UNE  
BOUCHEE  
DE CES  
ALIENS!

PLEASE SELECT PLAYER



A specialist by nature. Shin quickly masters most normal weapons.

à l'heure, vous avez le choix pour vous glisser dans la peau de l'un des trois pilotes. Dont une femme. Vous avez respectivement Shin (mouf), Mickey, et Greg. Greg? Mais qu'est-ce qu'il faut là. Ah non, c'est rien, dors! Ah?... Bon.

Et, les gros s'avancent! On dirait des F-111. Mais ce sont des F-111! Ah ouais, je savais bien que j'avais raison! Tu vois bien TSR que avons raison! Quoi? Mais j'ai rien dit, moi! Ouais, ouais c'est cela !

- UNE TRÈS GRANDE MANIABILITÉ
- DE TRÈS BEAU DÉCORS
- LE CONCEPT EST TRÈS BON
- LE SCROLLING DIFFÉRENTIEL EST EXCELLENT

- MALHEUREUSEMENT LES RALENTEMENTS!

85%

# UN SQUADRON

**E**t voilà, ça recommence! A chaque fois qu'on a le dos tourné, que ce soit pour satisfaire un besoin naturel ou pour brancher une console de jeux, on se fait toujours avoir. Les monstres venus de l'espace en profitent pour s'installer, pépères, dans votre jardin ou sur des bases militaires aux alentours, comme s'ils avaient envie de faire joujou. Mais il faut bien qu'ils comprennent que nous ne tolérons aucune intrusion de ce genre. Non, c'est vrai, ils pourraient prévenir avant. Moi, quand je vais chez quelqu'un, je téléphone toujours, au préalable, pour savoir ce qu'ils ont dans le frigo! Eux, non. Ils se contentent de ce qu'il y a, les fous! Enfin, bref, trêve de plaisanterie, et palabrons de choses un peu plus sérieuses. Ces fous Aliens ont encore envahi la planète. Quand je dis la planète, je veux bien sûr parler de notre chère Terre. C'est qu'on se connaît depuis un bout de temps tous les deux. A la suite de ça, des groupuscules secrets se sont créés pour essayer de faire face dignement à l'envahisseur. Après quelques instants de réflexion, ils ont choisi, devinez qui, pour faire le sale boulot?



Eh oui! Il s'agit bien de vous! Allez hop! au travail!

Ca, j'en suis sûr, ce sont des F-111. Les plus gros avions du jeu. L'avion le plus redoutable du monde!



Ce shoot'em up à scrolling horizontal sorti au Japon sous le nom d'Area 88, n'est pas ce qui s'est fait de plus original, mais cela fait tout de même plaisir de le voir enfin en version française. On commence à s'impacter! Ce jeu de tir des familles aura vraiment mérité tous les honneurs de la rédac', mais malheureusement, les quelques relâchements de la première version sont encore une fois présents sur cette cartouche. Quel dommage, car tout y est vraiment très bien fait. Les graphismes ainsi que la maniabilité sont vraiment tout ce qu'il y a de plus "arcade", sans parler des musiques vraiment époustouflantes, bien dans le rythme des combats. Un bon soft tout de même.

TRAZOM ☺

**EDITEUR : CAPCOM**  
**GENRE : SHOOT'EM UP**  
**DIFFICULTÉ : MOYENNE**  
**NOMBRE DE JOUEURS :**

1 OU 2

**NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3**  
**TAILLE CARTOUCHE :**

8 MEGAS

**GRAPHISMES : 17**  
**ANIMATION : 14**  
**MANIABILITÉ : 16**  
**SON : 18**  
**TOTAL : 85%**



AVEC  
LEMMINGS,  
LOBOTOMISÉ  
ACQUIERT  
UN  
SYNONYME!



Zoom sur des lemmings! Un regard qui pétille d'intelligence, surtout face à cet insoluble problème qu'est ce pont.

# LEMMINGS



Imaginez un peuple de gnomes complètement crétins, fous à lier, ayant deux coeurs mais par contre, aucun cerveau. Vous avez une image approximative de ce qu'est un lemming. Pour vous, l'affaire est simple. Vous devez guider les lemmings, afin qu'ils rentrent chez eux. Vous devenez en quelque sorte instructeur, ou conseiller militaire, si l'on excepte la règle qui veut que "deux militaires valent un lemming". A vous de décider si le lemming que vous choisissez creuse, grimpe, utilise un parapluie pour tomber sans se faire mal ou simplement explode, histoire de créer un passage, ou un fou-rire général si vous êtes d'humeur sadique. Chacune de ces instructions étant à votre disposition en un nombre limité d'utilisation. En français, cela veut seulement dire qu'il faudra se creuser la tête. Les joueurs ayant des lemmings dans leur famille auront sans doute du mal à trouver la solution, mais il faut assumer son héritage génétique! Sachez aussi que Lemmings peut se jouer à deux simultanément! L'écran est alors divisé en deux selon une coupe verticale et chaque joueur possède son équipe de Lemmings, différents de couleur. Les actions d'un joueur influent évidemment sur celles de l'autre! Vous voyez la pagaille! Tout risque de se terminer en grands éclats de rires... ou en baston?



Une fois que les lemmings ont fait le trou, ils passent jusqu'à la cabane qui leur sert de masure. Ce niveau était facile, ils ne le seront pas tous!

Par tous les temps, les lemmings restent identiques à eux-mêmes, c'est-à-dire bêtes, terriblement stupides! Doit-on en conclure qu'il existe des lemmings au pouvoir?



- UN CONCEPT DE JEU UNIQUE.
- UNE TRES BONNE ADAPTATION.
- TRES RICHE EN NIVEAUX.

- LE PAD N'EST PAS TOUJOURS IDÉAL



Comment ne pas adorer Lemmings? Il y a des jeux uniques, Tétris, Pac Man, Populous... et Lemmings! Les musiques qui accompagnent le jeu sont très sympas et côté bruit, on a même droit au "oh! no!" du lemming qui va exploser. Charmant. Seule, la maniabilité n'est pas ce qu'il y a de mieux. Si on s'en sort facilement dans les premiers niveaux, la présence d'une souris manque lorsque les choses se compliquent. Si seul, le jeu est très prenant, il devient "infernalement" drôle à deux. S'amuser à mettre les lemmings de son adversaire dans des situations incroyables et inextricables est purement savoureux. Si vous ne connaissez pas encore Lemmings et que vos ménages sont en forme après ces vacances, allez-y!

T.S.R. ☺

EDITEUR : SUNSOFT  
GENRE : ACTION/REFLEXION  
DIFFICULTÉ : DIFFICILE  
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

GRAPHISMES : 14  
ANIMATION : 16  
MANIABILITÉ : 11  
SON : 15  
TOTAL : 83%

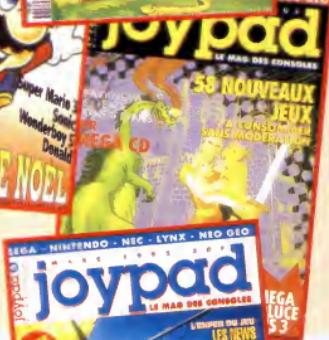


# JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était le fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!

130F  
AU LIEU DE 180F!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

## BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

Code postal: ..... Ville: .....

Votre console: ..... Votre âge: .....

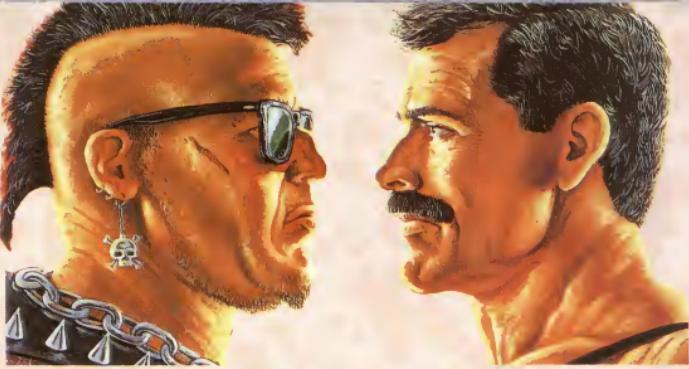
ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF



**TIENS !  
PRENDS  
CA DANS  
TA  
TRONCHE !**



Un boss de fin de niveau qui ne sa gêne pas pour appeler des potes en vue de mieux se débarrasser de vous!



# FINAL FIGHT

**L**e célèbre jeu d'arcade qui a relancé la grande mode des jeux de baston et de beat-them-up il y a quelques années, a été converti sur la Super Famicom japonaise depuis longtemps. Le voilà sur la Super Nintendo pour combler de joie les plus cogneurs d'entre vous! Un écran de télé, sur lequel apparaît une superbe et plantureuse créature suivie d'un ignoble faciès de brigand, et vous comprenez vite le problème: une bande d'infâmes traîtres a kidnappé votre nana. Vous êtes Cody, un jeune mec musclé en tee-shirt blanc et en jean, dont le but est de retrouver votre copine. A vrai dire, il y aussi Haggard, le super balaise qui peut intervenir (attention, le jeu ne peut être joué qu'à un seul joueur, l'un ou l'autre) pour vous venir en aide. Il va falloir traverser des ruelles sombres et surtout, rencontrer des tonnes d'ennemis menés

par des boss. Plusieurs coups sont permis dans ce beat-them-up de référence en scrolling horizontal et en vue de profil autorisant des déplacements en profondeur.

Cody peut donner des coups de poings, des coups de pieds, sauter dans les airs en combinant les deux coups précédents avec le saut. Il possède une attaque spéciale qui le fait tournoyer dans les airs en exécutant un balayage avec la jambe tendue. Une dernière prise lui permet, lorsqu'il est très proche d'un ennemi, de l'envoyer direct au tapis après un beau vol plané! Les autres coups sont enchaînés automatiquement par le programme.



Le combat avec un samouraï plutôt bien armé!



Pour un premier beat-them-up sur Super Nintendo, vous êtes servis les mets! Final Fight est l'ancêtre, le meilleur, le vrai! Les graphismes sont superbes et très proches de la version arcade (la taille des sprites est impressionnante). L'animation pêche un peu, notamment dans le métro. La difficulté est bien dosée et vous passerez pas mal de temps dessus. C'est surtout la maniabilité, primordiale dans ce genre de jeu, qui fait sensation quand on joue à Final Fight: les coups sont précis, les mouvements cohérents et faciles à gérer. Le principal problème reste que l'on ne peut jouer qu'à un joueur, dommage! Ce jeu reste une référence et un superbe jeu bien violent! Maintenant, on attend Street Fighter II en version européenne et Rival Turf (Rushing Beat sur SFC) pour bientôt alors...

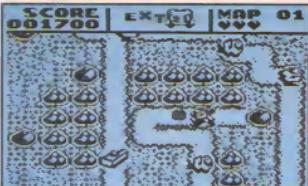
OLIVIER

**EDITEUR : CAPCOM  
GENRE : BEAT-THEM-UP  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
NOMBRE DE NIVEAUX : 6  
CONTINU : 3  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 ET 8**

**GRAPHISMES : 17  
ANIMATION : 16  
MANIABILITE : 17  
SON : 17  
TOTAL : 91%**



## DA DO RON RON !



**M**r Do est un personnage bien connu des pionniers sur micros puisqu'il s'agit d'un jeu très ancien qu'Océan a décidé d'adapter sur Game Boy. Ce Mr Do est un mec complètement déjanté qui évolue dans un monde aussi fou que lui. Son passe-temps favori est de courir partout en creusant des galeries. Lorsqu'il le peut, il attrape des diamants, il gobé des sucreries et, surtout, mange des cerises à la pelle! Lorsqu'il trouve une pomme, il se place en-dessous, attend qu'un ennemi arrive et paf!, il se pousse en laissant tomber la pomme sur l'ennemi. Car vous devez savoir que les ennemis ne peuvent aller que dans les galeries que vous avez creusées. Le but est de manger toutes les cerises d'un niveau. Les niveaux sont vus de dessus et il est possible d'avoir une vue générale.



J'adore ce genre de jeu qui me rappelle un peu Dig Dug. Il faut réfléchir un peu au parcours (NDM: mince alors, s'il faut réfléchir maintenant!) ça aide à terminer plus vite! Mais le plus rigolo est le fait qu'il faut aussi foncer gobé toutes les cerises placées en lignes et en colonnes, tout en évitant les ennemis très nombreux! Le challenge est sympa, avec une foule de niveaux et la réalisation simple et dépouillée. Un bon jeu d'action et de précision.

OLIVIER



**EDITEUR :** OCEAN  
**GENRE :** ACTION  
**DIFFICULTÉ :** MOYENNE  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**CONTINU :** -  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 3

**GRAPHISME :** 14  
**ANIMATION :** 15  
**MANIABILITÉ :** 17  
**SON :** 14  
**TOTAL :** 83 %



## PETIT NINJA DEVIENDRA GRAND



Shadow Warriors est un excellent beat-them-up qui utilise l'une des valeurs les plus sûres du genre: le ninja! Et dans notre cas, on est vraiment pas déçu par ce jeu au rythme échevelé. Les graphismes sont fins et fouillés, les sprites nombreux et l'animation fluide. La maniabilité tient toutes ses promesses avec des mouvements faciles et fluides. Les armes. Nous vous en présentons à un jeu de combat et de progression à scrolling multidirectionnel et en vue de profil qui ne peut que vous combler si vous aimez l'action. Un seul point négatif: le nombre de niveaux est trop faible. C'est terriblement dommage!

## SHADOW WARRIORS NINJA GAIDEN



**R**yu le ninja est de retour! Ou plutôt, c'est nous qui sommes de retour dans sa vie, par Game Boy interposé! Nous voilà en effet reportés trois ans avant l'épisode Ninja Gaiden. Ryu Hayabusa est un tout petit ninja ne connaissant pas encore tous les secrets de La Force! Son seul pouvoir magique est la roue de feu qui est déjà bien dévastatrice! Il peut aussi se suspendre aux barres pour s'y rétablir d'un petit roulé-boulé. Son but est de traverser quatre niveaux, tous gardés par un boss, jusqu'à



**EDITEUR :** TECHNO  
**GENRE :** BEAT-THEM-UP  
**DIFFICULTÉ :** FACILE  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**CONTINUE :** INFINIS  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 1  
**NOMBRE DE NIVEAUX :** 4

**GRAPHISME :** 16  
**ANIMATION :** 18  
**MANIABILITÉ :** 18  
**SON :** 16  
**TOTAL :** 87 %

# FRENCH COLLECTION

## SAUVE QUI PEUT, SAUVE SOURIS!

- DES GRAPHISMES GOTHIQUES RÉALISTES
- DES GRANDS ET BEAU SPRITES
- UNE ANIMATION FLUIDES
- L'ÉCLECTISME : BEAT- THEM-UP ET SHOOT- THEM UP SELON LES NIVEAUX

- UN JEU QUI N'EST PAS ASSEZ LONG
- UNE MANIABILITÉ UN LÉGER TON EN DESSOUS DU RESTE

Attention à ne pas user votre capital batrang trop vite (compteur en bas à droite) car vous en aurez besoin lors de passages plus difficiles. Utilisez vos points!



87%



# BATMAN

**A**vant l'arrivée des nouveaux Batman sur Megadrive (il faudra de toute façon attendre la sortie française), vous allez pouvoir vous éclater sur cette version déjà sortie au Japon depuis pas mal de temps. Vous vous rappelez tous le film Batman ! Eh bien, le scénario du jeu reprend celui du film, avec six niveaux dans lesquels vous contrôlez Batman. Le jeu comprend deux parties. Dans la première partie comportant trois niveaux, vous vous déplacez dans un scrolling horizontal et multidirectionnel, ensuite en vue de profil. Il faudra traverser les rues de Gotham City alors que des vilains-pas-beaux vous attaquent de toutes parts. C'est ensuite dans l'usine chimique Axis que vous retrouverez le fameux Jack avant sa transformation en Joker. Dans ce beat-them-up mêlant plates-formes et tir de bata-rang, vous devrez veiller à ne pas vous payer une petite chute dans les cuves d'acide de l'usine. Le troisième niveau vous fera délivrer Vicky Vale (la superbe blonde amie de Bruce Wayne) dans le musée de Flugelheim. C'est ensuite au tour de la deuxième partie du jeu, totalement axé sur la chasse au Joker ! Dans le quatrième niveau du jeu (qui débute la deuxième partie), vous conduisez votre Bat Car pour une course folle dans les rues de Gotham en scrolling horizontal. A signaler la sortie prévue d'une version Mega CD qui reprendra cette course, mais en 3D cette fois ! ensuite, c'est au tour du ciel de voir Batman de plus près puisque ce dernier enfourche sa Bat Wing pour voler jusqu'à la cathédrale. C'est à un véritable shoot-them-up que vous devez participer alors avec des hélicos qui vous inondent de bombes. Le dernier niveau consiste en la confrontation finale avec le Joker. Ooops ! You got me !



Retrouver un grand héros sur Megadrive est toujours un réel plaisir, surtout quand il s'agit d'un jeu réussi et pas d'une simple opération commerciale qui profiterait de la sortie d'un film. Non, ici tout est génial, même si la version a quelque peu vieilli. Les graphismes sont à l'image de Gotham City: gothiques, sombres et totalement réussis en ce qui concerne le réalisme (la pluie par exemple). La bande sonore est à l'image de l'animation proposant des scrollings différents: superbe ! Je reproche, par contre, les difficultés inégalées selon les niveaux, le tout résultant plutôt facile à terminer. Mais ne vous inquiétez pas, on passe quand même du temps sur ce superbe jeu électronique et captivant.

OLIVIER

**EDITEUR :** SUNSOFT  
**GENRE :** ACTION  
**TAILLE CARTOUCHE :** 4 MÉGAS  
**DIFFICULTÉ :** FACILE  
**NIVEAU DE DIFFICULTÉ :** -  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**CONTINUES :** INFINIS

**GRAPHISMES :** 17  
**ANIMATION :** 18  
**MANIABILITÉ :** 15  
**SON :** 17  
**TOTAL :** 87%



## MAMAN, J'AI RATÉ UN SUPER JEU SUR GAME BOY!



# HOME ALONE



C'est le grand retour de Harry et Marv, les bandits qui avaient fait parlé d'eux dans le film "Maman j'ai raté l'avion". Ils ont purgé leur peine et veulent se venger du terrible petit môme qui leur a déjà mené la vie dure. Kevin Mac Callister ne se formalise pas lorsqu'il voit sa famille s'absenter à nouveau; il sait qu'il va encore avoir à faire aux deux brigands. Cette fois, les deux lascars viennent, accompagnés d'amis, pour piller la maison Mac Callister. Kevin doit parcourir les quatre ailes de la maison en prenant tous les objets précieux qui s'y trouvent (cachets ou non). A chaque fois qu'il possède assez d'objets, il court les balancer dans une bouche d'aération menant à la buanderie. Il sauve ainsi le plus d'objets possible. Kevin peut attraper des morceaux de pizza pour gagner des vies supplémentaires et des armes (fronde, pistolet à eau, etc...) qui immobiliseront les ennemis pendant un temps. Sus aux objets précieux!



Je n'accroche pas du tout à ce genre de petit produit Game Boy dont le seul but semble avoir été de profiter du succès (relatif d'ailleurs) d'un film. Mais on me la fait pas! Surtout avec des graphismes aussi ridicules, une bande son aussi médiocre et des ennemis aussi minables! Le jeu aurait pu être intéressant et rigolo car le principe méritait d'être développé. Le problème est que les concepteurs ont oublié d'être bons sur ce coup là. Pas de pitié!

OLIVIER

**EDITEUR :** T-HQ  
**GENRE :** ACTION  
**DÉSICULTÉ :** FACILE  
**NOMBRE DE NIVEAUX :** 4  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**CONTINUE :** NON  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 1

**GRAPHISME :** 9  
**ANIMATION :** 11  
**MANIABILITÉ :** 12  
**SON :** 8  
**TOTAL :** 51 %

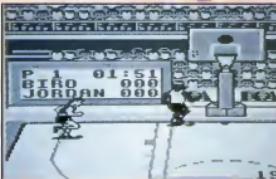


## JORDAN ET BIRD SONT DANS UN BATEAU...

# JORDAN VS BIRD ONE ON ONE



One on One est une épreuve d'exhibition de basket aux Etats-Unis. Elle consiste en un match à un joueur contre un autre sous le panier. Les deux basketteurs passent alternativement d'attaque en défense. Celui qui aura marqué le plus de points au bout de 2 à 12 minutes, ou le premier à avoir marqué 11 ou 15 points, est déclaré vainqueur. Vous choisissez le mode que vous préférez et pouvez même vous entraîner en temps infini. La vue est de 3/4 face au panier avec des personnages en 3D. Si vous n'aimez pas ce genre de face à face, vous pourrez alors participer aux deux autres épreuves reines des exhibitions de basket: le Slam Dunk et le Three-Points Challenge. Le Slam Dunk est une série de figures à réaliser, ces dernières aboutissant toujours à un smash au panier. Le Three-Points Challenge est un concours de tirs à trois points c'est-à-dire hors de la raquette (zone placée sous le panier). A vous de jouer.



J'ai une sainte horreur des One on One qui ne m'apportent aucun plaisir ludique, surtout quand je ne peux même pas jouer contre un second joueur avec un link, comme c'est le cas ici. Les graphismes ne sont pas franchement laid mais le tout reste inintéressant et lassant au final. Un autre One on One comme le tout récent All Star Challenge 2 (en import américain) est bien plus intéressant puisqu'il propose 6 épreuves à deux joueurs. Dans notre cas, à part les forces de l'entraînement, je ne vois pas qui pourrait s'intéresser à ce genre de simulation.

OLIVIER

**EDITEUR :** ELECTRONIC ARTS  
**GENRE :** SIMULATION  
**DÉSICULTÉ :** FACILE  
**NOMBRE DE JOUEURS :** 1  
**CONTINUE :** NON  
**NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 4

**GRAPHISME :** 15  
**ANIMATION :** 14  
**MANIABILITÉ :** 13  
**SON :** 12  
**TOTAL :** 69 %

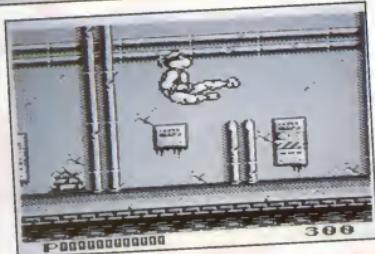
**FRENCH  
COLLECTION**

**KA!  
WA!  
BUN!  
GA!**

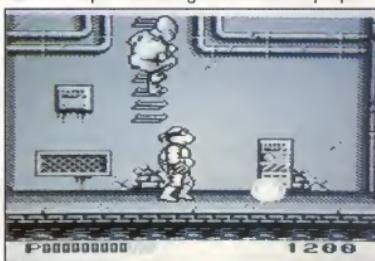


# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

## BACK FROM THE SEWERS



L'ignoble Shredder a encore frappé: il a enlevé April O'Neil, la journaliste amie des tortues ninjas. Par ce rapt, il vise surtout les tortues, car il sait qu'elles vont vite se sentir obligées d'intervenir. C'est en effet le cas pour ce nouveau beat-them-up dans la bonne tradition. Les tortues vont devoir traverser six niveaux urbains allant des simples rues aux égouts, en passant par une autoroute. Vous choisissez l'une des quatre tortues au départ et vous garderez celle-ci jusqu'à la fin de ses points de vie; elle devient alors prisonnière et vous prenez une autre tortue. A la fin d'un niveau, vous lutez contre un robot en temps limité qui vous permettra de récupérer la tortue faite prisonnière dans le niveau d'avant. Des bonus game vous permettront de récolter un max de pizzas.



J'avais adoré le premier épisode mais l'avais trouvé beaucoup trop simple. Cette fois, il semblerait que les éditeurs m'aient entendu. Les graphismes sont fouillés et réalisistes. Quelques digits sonores (du genre "it's pizza time!") sont du plus bel effet. Les sprites sont énormes et les ennemis variés. On peut donc s'attendre à être heureux comme un pape avec ce jeu. Le problème est qu'il ne reprend pas exactement ce côté très arcade du premier épisode. Ici, les personnages étant plus réalisistes, il marchent plus lentement (l'animation rame même quelquefois) et il y a un jeu ne sais quoi de gênant dans les mouvements. Cela reste quand même de l'ordre du détail; le jeu est bon!

OLIVIER

**EDITEUR : KONAMI  
GENRE : BEAT THEM UP  
NOMBRE DE NIVEAUX : 6  
DIFFICULTE : MOYENNE  
NOMBRE DE JOUEURS : 1  
CONTINUS : INFINIS  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3**

**GRAPHISMES : 16  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE : 15  
SON : 15  
TOTAL : 84%**

**84%**



# FRENCH COLLECTION

UN FLIPPER  
POUR UN  
RENDEZ-  
VOUS AVEC  
LE DIABLE!



91 %



# DRAGON'S FURY

L'ultime combat contre les forces sataniques va commencer! Sous certes, bien particulière, mais on se bat comme on peut! Cela aura être à coups de balai ou de grille-pain, mais c'est autour d'un ! déroulera ce duel luciférien! Découvrez les passages secrets qui vont dans des cryptes oubliées pour y livrer de nouveaux combats. Six cry a t t e n d e n t A chaque fois, luttez contre des hordes de démons difformes, gagnez des points, et ne perdez pas la boule! Maîtrisez vos flips car dans ces joutes démoniaques, il faut savoir rester calme! Une fois atteint un score très élevé, que je tiens secret pour éviter de choquer les personnes cardiaques ou impatientes de nature, vous livrerez l'assaut final contre Belzébuth! Le diable en personne sur son trône vous livrera bataille! Déjouez ses ruses et détruisez l'Empire du Mal à coups de billes chromées!

Le voici le voilà, il est là, le flipper dans toute sa beauté satanique. Véritable Succube, il risque de vous envoûter pour des heures!

L'un des tableaux bonus. Abattez les monstres qui défilent à l'écran et gardez le contrôle de la balle. Facile à dire, beaucoup à faire!



Si vous cherchez un flipper de qualité sur console, le voici! Il est beau, complet et technique- ment impeccable, en particulier en ce qui concerne l'animation. Les niveaux bonus sont originaux, tout comme les autres pièges que vous réserve ce flipper. Pour une fois, on a autant de plaisir à jouer sur console qu'au bar du coin. Et les petits plus (genre monstres qui passent devant la balle) qu'offre la console, ne sont pas pour déplaire. En un mot comme en cent, c'est du tout bon.

T.S.R.

- LE MEILLEUR FLIPPER TOUTES CONSOLES CONFONDUS
- C'EST BEAU ET EN PLUS, ORIGINAL
- TRÈS COMPLET



- LE FLIPPER N'EST PAS PLEIN ÉCRAN

EDITEUR : TENGEN  
GENRE : FLIPPER  
MACHINE : MEGADRIVE  
FRANÇAISE  
TAILE CARTOUCHE : 5 MB  
DIFFICULTE : DIFFICILE  
NOMBRE DE NIVEAUX : 1  
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2  
CONTINUES : PASSWORD

GRAPHISMES : 16  
ANIMATION : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 16  
TOTAL : 91%

# ARCADES

Ah, ces programmeurs! Ils nous surprendront toujours! Et, si pour certains d'entre nous, ce sont les vacances; tout porte à croire que ces animaux étranges que sont les concepteurs de jeux, y sont aussi. Déjà, ce mois-ci, il n'y a que deux news et, en plus, elles font grise mine comparées à celles du mois dernier.

## NITRO BALL

(DATA EAST)



En jouant à ce nouveau jeu de Data East, j'ai vraiment eu l'impression que les programmeurs avaient perdu la boule, en concevant ce nouveau shoot'em up, si vous me passez l'expression. A mon humble avis, pour voir le monde comme un énorme flipper, faut vraiment être sacrément frappé! Non mais c'est vrai, même moi qui lorsque je joue, ai une légère tendance à perdre la notion du temps et de la mesure, je ne vais pas, en pleine rue, me mettre à crier: "Tiens voilà un Barbarian, je vais lui couper la tête", parce qu'un décadénaire me regarde ou encore devant le passage d'une grand-mère qui a, pour le plus, tendance à ressembler à une boule: "Celle-ci, moi Pang, je vais la diviser, la dégrossir, avec mon super harpon." Je vous garantis que cela ne m'arrive pas souvent, uniquement lorsque je sors de l'asile... c'est pour dire!

Bon, voilà, passons directement à l'histoire: Vous êtes un super guerrier rompu à toutes les techniques de combat, de massacre et de destruction sur commande (garantie 48 heures). Ca, c'est si vous êtes tout seul, sinon, vous serez deux super guerriers rompus à toutes les techniques de combat, de massacre et de destruction organisée. Le but est simple, vous participez à une sorte de jeu futuriste dont le but est de tout massacrer. Mais, je ne vois là qu'un simple Shoot'em up, me direz-vous O Lecteur Attentif. Oui, mais non. En fait, pas du tout.

En effet, un nouvel élément entre en scène: le rapport avec le flipper. Subtil, celui-ci n'est pas perçu au premier abord. Pas bête la bête! En l'occurrence, lesdits programmeurs qui ont su mélanger subtilement et savamment deux genres, pour nous faire apparaître à la fin un seul et unique produit détonnant.

Et oui, désormais ce n'est plus suffisant de tirer sur un vilain, il faut, en plus, l'envoyer dans un

trou comme une vulgaire bille de flipper. Je vous rassure c'est bien un héros que vous dirigez, un dur de vrai (ou l'inverse), bref un vrai de dur (ou l'inverse). Pour les faire rouler, les faire jarter ou si ça vous amuse davantage, les entrechoquer en les envoyant valser dans les trous comme vous faisiez avec les billes dans la cou de récré, vous n'avez qu'une simple mitraillette du moins au début. En effet, les bonus pluvent assez rapidement: lance-flammes, super-laser, tir multidirectionnel, bref tout l'atelier du parfait petit soldat. Comment donc obtenir ces bonus de tirs ou, à défaut, des guitares électriques, des yachts, des villes ou des dollars? La réponse est simple, en tirant sur tout ce qui bouge et qui n'est pas d'accord avec vous.

L'intérêt est donc intéressant (si, si j'ose!!!), ceci grâce au subtil mélange de shoot'em up et de flipper. Nous sommes déjà en présence d'un bon jeu. Mais la réalisation technique, graphique ainsi que la variété des niveaux rehaussent l'intérêt de ce jeu. Les décors, tout au long des 5 niveaux, sont aussi variés que les personnages, et ils le sont! Le scrolling est sans cesse multidirectionnel et donne une impression de totale liberté. Les sprites des personnages sont d'une taille raisonnable. Les ennemis de fin de niveau se caractérisent par une taille aussi importante que leur cerveau est petit. Bref, ils sont géants!

Le premier niveau est un terrain de football assez surprenant puisque les ballons sont aussi grands que vous, pleins de pics, et se feraienr un plaisir de vous saucissonner! Le second niveau est un remake de commando. Ca démentira toujours autant.

Le troisième niveau est une ville fantôme remplie de fantômes, justement. A titre d'indication devinez ce qui sera de Bumper? Les pare-chocs des carcasses de 38 tonnes! Et caetera, et caetera. La difficulté est croissante, et si une simple balle s'avère suffisante au premier niveau pour tuer ses ennemis, il faudra bien plus par la suite ces derniers sembleront en effet avoir plusieurs vies puisqu'ils roulent en boule, balayant tout sur leur passage, après le premier shoot et dès le deuxième niveau. Heureusement, il vous est possible de faire de même si vous avez pris les bonus, qui traînent alors là, vu que vous devenez invulnérable, bonjour la partie de bowling.

En conclusion, c'est un bon jeu, le seul de ce mois-ci, qui se caractérise par une originalité que l'on n'avait plus vue depuis Tetris. (J'exagère un peu, mais c'est presque ça).



# SOCER 92

(SEIBU)

Mais jusqu'où oseront-ils aller? Que leur avons-nous donc fait pour qu'ils osent! Pourquoi donc toute cette révolte, toute cette haine, ce cri de rage, de désespoir, -marqué d'une profonde incompréhension de mes contemporains-, contenu avec une brièveté et une puissance figurative incomparables et incomparées dans ces deux interrogations, me demandez-vous? Tout simplement parce qu'ils ont ressorti un nouveau jeu de football. Il y en a déjà suffisamment dans les salles. Pardon! Mais non, je ne suis pas contre les jeux de foot, mais non je ne trouve pas cela insipide...mais...mais non, si je vous le dis.... Bon allez d'accord, je refais l'intro autrement.

C'est avec une joie non contenue que je vous présente ce nouveau jeu de foot édité et créé par Selbu.

Je me dois de remarquer, pour être d'une objectivité sans faille, que l'intérêt est toujours préservé grâce à la conservation d'un scénario qui fait succès: vous faites partie d'une équipe de 11 joueurs - en face il y en a 11 aussi, si j'ai bien compré sur mes dix doigts - et vous dirigez celui qui est le plus près d'un rond de cuir appelé ballon. Le but est d'aller le poser dans la cage dans laquelle est enfermé l'un des 11 joueurs adverses, en frappant dedans avec le pied. Comme il y a du favoritisme, celui qui est enfermé et qui doit empêcher que la balle rentre dans la cage, peut utiliser ses mains alors que les autres ne le peuvent pas. A part ça, il est interdit de jouer en dehors du terrain. C'est vrai, c'est vraiment important, au cas où un joueur voudrait aller au bout coin avec, histoire de passer le temps ou s'il voulait l'emmenier chez lui.... En plus des 22 joueurs, il y a un homme qui porte le deuil (il est tout en noir) et qui empêche tout le monde de se taper dessus, certainement parce qu'il est trop vieux pour participer et qu'il est jaloux.

Voilà la recette qui fait fortune aussi bien dans la réalité que dans les jeux.

Ce jeu là est vu de 3/4 afin que l'on voie bien à quel point les personnages sont sacrés! C'est là, en effet, l'une des caractéristiques qui marquent ce jeu. Eh oui, les concepteurs ont trouvé un moyen original pour se faire remarquer, se démarquer des autres: La NULLITÉ! Le jeu est saccadé,



lent. Il n'innove en rien, ne fait que repomper ce que l'on a déjà vu 100 fois sur des versions plus vieilles. Il y a 5 ans cela aurait peut-être pu être acceptable, et encore! Mais comparé à un bon vieux Kick Off..... Alors, comparé à ceux qui utilisent rotations et zooms!!!!

Cependant, si vous tenez vraiment à dépenser 5 francs (ou plus pourquoi pas?!), envoyez les moi à l'adresse de Joypad....

SAINT DRAUME & LAURENT



**Nous tenons à remercier les salles suivantes pour nous avoir permis de tester ces nouvelles machines dans les meilleures conditions possibles ainsi que nos amis de chez WDK:**

-jeux video's 9, bd de sébastopol (près du métro Châtelet)

-Games Drug Stores.  
A l'angle de la rue Rambuteau et de la rue Saint-Denis (Près de beaubourg)



# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Invitez de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

## JOYPAD

### Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald  
75019 PARIS

Ca y est, nous sommes de retour.

Alors, comment se sont passées ces vacances ? Superbes ? Parfait.

Nous, de notre côté, la chasse à l'astuce à repris de plus belle et vu les nouveautés qui arrivent, tous standards confondus, il y a du pain sur la planche.

Bientôt, nous rajouterons une rubrique Action Replay pour toutes les machines, avec plein de codes géniaux pour les possesseurs et futurs acquéreurs de cette petite merveille. Nous attendons donc vos tonnes de codes et d'astuces, comme d'habitude !

Alors vous êtes prêt.... C'est parti !

TONTON STEPHANE

super famicom

## SUPER SMASH TV

Vous avez besoin des deux manettes pour effectuer cette astuce. Prenez donc la manette 2, appuyez sur BAS et bouton B, puis appuyez sur START de la manette 1, prenez le mode 1 player-1 controller, appuyez sur START sur la manette 1; apparaîtra soudain l'écran "circuit warp". Vous pourrez alors choisir entre les stages 1,2 ou 3 et massacrer tout le monde.



cd rom nec

## HUMAN SPORTS FESTIVAL

Y'a un paquet d'astuces pour les trois jeux de cette compilation:

### FINE SHOT GOLF

Pendant le titre, appuyez sur select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, 2, et le stroke mode sera débogué. Ou alors, faites select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, gauche, et vous pourrez incarner les plus grands champions de golf... avec leurs scores. Ou encore select, gauche, droite, gauche, droite, haut, bas, haut, bas, 2, haut, et vous verrez les deux fins.

### FINAL MATCH TENNIS LADIES

Avec la 5ème manette, appuyez sur 1 et 2 simultanément et le mode entraînement vous sera ouvert (en mieux). Sinon, lors de la sélection de votre joueuse, restez sur la première et faites haut, select, start, 2, et 1, et vous verrez la fin du jeu.

### FORMATION SOCCER'92

En code pour voir la fin (avec les flèches, pas le joypad): bas-droite, bas, haut, haut, bas, haut-droite, haut-droite, bas.

Ou sinon, quelques codes amusants:

bas-droite, haut, bas-gauche, droite, bas-gauche, haut-droite, bas-droite, bas (la console joue seule).

Haut, droite, haut, haut, haut-droite, haut-droite, haut, droite (1p&2p Vs 3p)

Bas-droite, bas, haut, bas, bas-droite, droite, haut, gauche (sound test)

Haut, gauche, droite, bas-droite, bas-droite, droite, haut-droite, gauche (Penalties contre l'ordinateur)

(Bjorn Greg, JPP GREG, GREG NIKLAUS)

megadrive

## SPLATTER HOUSE II

Bienvenue à nuit d'horreur ! Tronçonneuse de rigueur. Et n'oubliez surtout pas d'essuyer les tâches de sang avant de partir.

NIVEAU 1: La porte est déjà défoncée à la hache!

NIVEAU 2: EDK NAI ZOL LDL

NIVEAU 3: IDO GEM IAL LDL

NIVEAU 4: ADE XOE ZOL OME

NIVEAU 5: EFH VEI RAG ORD

NIVEAU 6: ADE NAI WRA LKA

NIVEAU 7: EFH XOE IAL LDL

NIVEAU 8: EDK VEI IAL LDL



nes

# DREAM MASTER

Un raccourci pour le pays des rêves, intéressant n'est-ce pas! alors, écoutez bien cette histoire: Il était une fois, un fou de jeux vidéo qui voulut jouer à dream master. Il alluma sa console, puis, à la page de présentation, utilisa sa manette numéro 1 et fit: HAUT, SELECT, GAUCHE,

DROITE, A, A, ET B. Soudain, apparaît sur son écran l'option magique: le dream select.



game boy

## DICK TRACY

Enfilez votre imperméable jaune et entrez les codes suivants:

NIVEAU 2: 49730

NIVEAU 3: 64608

NIVEAU 4: 59715

NIVEAU 5: 56115



megadrive

## THUNDERFORCE III

Pour obtenir les armes infinies et casser la figure à tous ces aliens, mettez le jeu en pause, à n'importe quel moment en cours de partie, maintenez le bouton B enfoncé, puis faites haut et bas, onze fois de suite. Vous pouvez renouveler l'opération à volonté.

game boy

## FORTRESS OF FEAR

Dès que vous commencez le jeu, allez vers la gauche, vous gagnerez une vie et une clé. Grâce à cette clé, vous gagnerez une autre vie en prenant le deuxième coffre.

Un autre moyen de gagner des vies: trouvez dix diamants.

nec

## TOILETS KIDS



En cours de jeu, appuyez 4 fois de suite sur les boutons select et start (reset) pour pouvoir écouter les super musiques du jeu. oh, que c'est dur les amis, faites gaffe aux ampoules! ça fais mal, AIE! OUILLE! (Toilets Greg)

game gear

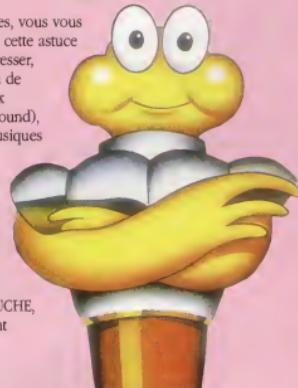
## GG SHINOBI

A la page de présentation, allez en haut, sans relâcher appuyez sur start et vous aurez le sound test.  
(GGreg Shinobi)

megadrive

## JAMES POND II

Si, à vos heures perdues, vous vous transformez en mérou, cette astuce pourra alors vous intéresser, car elle vous permettra de choisir tous les niveaux (y compris les bonus round), d'écouter toutes les musiques et même de faire des bulles le soir dans votre bocal. Faites simplement, avec vos petites nageoires poilues (?): BAS, GAUCHE, et simultanément: DIAGONALE BAS GAUCHE, A, B, C, START pendant quelques secondes, et voilà:



# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

nes



## ADVENTURE ISLAND 2

Quel long trajet à faire pour retrouver Tina; alors, bienvenu sera celui qui donnera l'astuce suprême permettant de choisir le bon chemin à suivre! merci monsieur astuces!  
DROITE, GAUCHE, DROITE,  
GAUCHE, A, B, A, B pendant l'écran titre et tu pourras ainsi choisir ton stage.

game gear

## WONDERBOY III

Entrez le password suivant: Y30V  
DAV YUEU T91.

Quand ce pass est entré, pénétrez dans la maison à côté. Vous arriverez dans une salle où, à chaque endroit où vous frapperez, une porte apparaîtra, vous fournit ainsi un select round.

(WonderGreg III le retour)



super cd rom -nec

## BROWNING

Si vous avez déjà envoyé tous vos adversaires à la ferraille pour y être transformés en boîtes de conserves ou en Renault 19, et que briser des robots vous lasse un peu. Une option vous fera voir ce jeu différemment. Pendant le jeu, faites tout simplement une pause (START et SELECT), et appuyez de nouveau sur le bouton select, votre jeu se déroulera en 4/3.

(Greg the méga-transformer)

game boy

## R-TYPE



Dans l'espace intersidéral, juste à côté de l'écran titre, appuyez sur BAS et SELECT simultanément, vous arriverez ainsi sur la planète "option screen" où vous trouverez toutes sortes d'options intéressantes, comme le niveau du jeu, les musiques ou les sons!

megadrive

## STEEL EMPIRE



Pour avoir 99 bombes énormes et qui font beaucoup de bruit quand elle tombent, utilisez la deuxième manette et faites, pendant la page de sélection du vaisseau de combat: C, A, C, A, START et B.

nes

## DOUBLE DRAGON III

Si vous avez un peu de temps entre deux baffes, ou juste après un violent coup de boule dans la tronche, mettez le jeu en "Pause" et tout de suite, appuyez sur le bouton A avec la manette numéro 1.

Vous pourrez ainsi choisir votre niveau de 1 à 5.





**1990F**

OFFRE EXCEPTIONNELLE A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE !

CAPCOM STREET FIGHTER II  
749 Frs  
sur commande uniquement.



**DEMENT !!!**

Découvrez enfin TOUTES les nouveautés américaines ou japonaises sur votre console **SUPER NINTENDO**

en utilisant

**L'ADAPTATEUR UNIVERSEL AD-29.**

Il permet aussi l'adaptation des jeux SUPER NINTENDO sur Super Famicom ou Super NES U.S. D'un valeur de 199 Frs vendu seul. **SHOOT AGAIN VOUS L'OFFRE POUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX NEUS SUPER FAMICOM.**

Adaptateur AD-29 (pour / adattor d'usa).

Adriacon	3901	Gomon Flight	545f	Prince Of Persia	590f
Adventure family US	5901	Gym Fighter	5601	Pro Football	545f
Aera 98	545f	Gym Cop	545f	Robotron	545f
Aguri Suzuki F1		Formula	545f	Ramza 1/2	590f
Super Driving	5901	F-Zero	545f	Rocketball	445f
Arthur Quest	5901	Gradius III	545f	RPM Racing	445f
Astral Boat	545f	Hawkeye Hero	5601	Rush Hour	590f
Battle Blaue	545f	Hook	5601	Super Smack TV	590f
Blaze	545f	Job And Mac US	5601	Soul Blader	590f
Battle Tank US	545f	King Of The	5601	Star Gunner	545f
Blazzon	545f	Monster	5601	Star Adventure	590f
Super Bowling	5901	Krusty's Super Fun	5601	Super Dunk Shot	590f
World Cup Championship	545f	Hyper Drift	5601	Super Drift	545f
Boxing	345f	Iceberg Spirit	5601	Super Drift	545f
Castlevania III US	545f	Metal Jack	545f	Super Drift	545f
Contra III US	545f	Musey	5601	Ninja Turtle IV	590f
Dimension US	5901	Super Off Road	5601	Out Of Space	545f
Diva Wars	545f	Paradise	5601	Space Vals	590f
Exhaust Heat	5901	PGA Tour Golf	5601	Westromania	590f
FT GP	545f	Pilot Wings US	5601	Xandar	445f
Final Fight US	545f	Pit Fighter	445f	Zedax III US	5601

Spin Dizzy World  
Super pro  
Baseball II  
Phantom  
Super Fang  
Dirty Challenge  
Super Mario Kart  
Revenge Of Double Dragon  
Son of Batman  
Astley  
Gun Force  
Sky Mission

☆ NEWS ☆



Mystical Quest	590f
Super Star 1/1 Hero	590f
Super Pinball	590f
Mystikrau	Oct
Super Mario 3	Oct
Super Volley Ball	Oct
Back To The Future II	Oct
Super NES U.S. : American Gladiator	5901
Best Of The Best	5601
Castlevania III US	545f
Out Of This World	590f

☆ TOP 10 ☆ USA

Retrouvez enfin chez vous,  
sur votre **NINTENDO**,  
les 10 meilleurs jeux  
américains tous  
compatibles par  
l'intermédiaire du :  
245 f

Robocop II	475f	Returns Of Joker	475f	Castlevania III	385f
Untouchables	385f	Mad Max	385f	Total Recall	385f
Addams Family	475f	Mega Man IV	475f	Teenage Mutant Ninja	385f
Batman, The		Hudson Hawk	475f	Turtle II	475f

Enfin des MEGA nouveautés pour votre N.E.S

**AMSTRAD  
CPC**

Connectez une console sur votre moniteur Amstrad :

Adaptateur 128 pour Amstrad 6128 : 249f  
Adaptateur 128+ pour Amstrad 6128+ : 249f  
Kit "Enclos + adaptateur Amstrad" : 439f

\*ENCEINTES ACTIVES\* pour adaptateur Amstrad 128 ou 128+ : 295f

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS  
Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.  
Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_

Je joins à ma commande :  Un chèque (Envoi prioritaire),  Un C.C.P.,  Un mandat lettre,  
Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre Remboursement à ma commande.  
Je possède un(e) : Megadrive  Master system I ou II  Game gear  Nec  Game boy  Super famicom  Neo geo  Autre



**Shoot Again**

145 rue de Flandre, 75019 PARIS. M° Crimée, ouvert du lundi au samedi de 10h30 à 19h00. NOUVEAUX TELEPHONES :  
SHOOT AGAIN SPECIAL SEGA (16-140.34.36.26)  
SHOOT AGAIN SPECIAL SUPER FAMICOM (16-140.38.02.38)



**36-15  
SHOOT AGAIN**

LES NEWS DISPONIBLES, LES PREVIEWS, LA LISTE DES JEUX DU CLUB D'CHANGE !!!

Retrouvez vos rubriques préférées, consultez les jeux d'occasions, la promo du mois. Gagnez bientôt une Super Famicom et des dizaines de cartouches !!!

**DES MILLIERS DE PIN'S  
SHOOT AGAIN A GAGNER.**

Megadrive  
japonaise  
complète,  
infré  
avec  
une  
1 alimentation  
un câble parallèle  
ET LES JEUX :

**PACK MEGA DRIVE  
WALT DISNEY 1290F**

☆ ☆ ☆ MICKEY Castle of Illusion ☆ ☆ ☆  
☆ ☆ ☆ QUACKSHOT Staring Donald Duck ☆ ☆ ☆

**MEGA CD :** 1990F

Arch rival	449f	Joe Montana II	449f
Battle Mania	449f	John Madden 92	449f
Beat Warriors	399f	Kabuki Soldier	429f
Cadash	429f	Kid Chameleon	449f
Chuck Rock	490f	Magic Guy	399f
Dahn	449f	Magical Boy	399f
Desire Strike	349f	Mega Panel	399f
Double Dragon I	349f	Mega Man 5	399f
Elemental Master	449f	Monica GP II	449f
F1 Hero MD	349f	Olympic Gold	490f
F22 Interceptor	449f	Où Run	399f
Fantasia	449f	Thunder Pro	275f
Thunder Fox	349f	Wrestling	275f
Force Galaxy II	349f	Quack Shot	449f
Gleymer	449f	Star A Hero	399f
Golden Axe II	399f	David Robinson	449f
Grand Slam	399f	Supreme court	449f
EA Hockey	449f	Runkit	269f

☆ NEWS ☆

MEGA DRIVE

Side pocket	429f	Thunder Storm FX	499f
King Salmon	449f	After Burner III	499f
Metal Fang	449f	Wonder Dog	499f
Chehov	449f	Prince Of Persia	499f
European Club Soccer	490f	Burai	499f
Lemmings	399f	Dark Wizzard	499f
Smash TV	449f	Aleste	499f
USA Team basket Ball	490f		

MEGA CD

Carte :	Dodge Dan Darpei	399f	Project F	449f
Camera Boy	399f	Loom	449f	
Labyrinth Island Spe.	399f	Panza Kick Boxing	449f	
Human Sport Fest	449f	Human Sport Fest	449f	
Yaks	449f	Yaks	449f	
Zero Wing	449f	Ramza 1/2 III	449f	



Super CD Rom :  
Project F  
Loom  
Panza Kick Boxing  
Human Sport Fest  
Yaks  
Zero Wing

Participation au frais de port et d'emballage : 35 F  
CRBT (+35 frs)  
MONTANT TOTAL : \_\_\_\_\_

Je désire commander le matériel suivant :  
Qté \_\_\_\_\_ Désignation \_\_\_\_\_ Prix \_\_\_\_\_

Pensez à commander  
par téléphone

Participation au frais de port et d'emballage : 35 F

CRBT (+35 frs)

MONTANT TOTAL : \_\_\_\_\_

Autre \_\_\_\_\_

Carte : \_\_\_\_\_  
Nom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_

Carte : \_\_\_\_\_  
Nom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Téléphone : \_\_\_\_\_  
Code postal : \_\_\_\_\_  
Date : \_\_\_\_\_

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

master system

## PRINCE OF PERSIA

La princesse n'est plus très loin, plus que quelques niveaux.

D'ailleurs, en voilà 5 rien que pour vous!

NIVEAU 2 - GLFIJFT • NIVEAU 3 - GKEHEP • NIVEAU 4 - JMGJGA •  
NIVEAU 5 - GICFCH • NIVEAU 6 - LMGJGC



nes

## TWIN BEE

A la page de présentation, avec la 4ème manette (et oui, un quintupleur peut toujours servir) appuyez sur haut, bas, gauche, droite, bas, gauche, bas, droite, haut, 1, 2, et droite. La princesse Melora vous fera son speech, et juste après, vous pourrez choisir votre stage. (TWIN Gregounet)



nes

## MEGAMAN III



Si il vous faut, à un moment ou un autre, effectuer un super méga saut d'enfer jusqu'en haut de l'écran pour vous sauver d'une mauvaise passe, faites, sur la deuxième manette DIAGONALE DROITE, et BOUTON A sur la première manette.

super famicom

## JOE et MAC

Toi, emprunter de nouveau même chemin toi déjà parcouru! toi t'être trompé! moi avoir solution pour quitter ce chemin connu par toi sans que toi soit obligé de le traverser de nouveau (moi être clair pour toi?). Alors, toi suivre indication suivantes: appuyer simplement sur bouton PAUSE pendant le jeu puis ensuite SELECT. Toi pas compris?, ça être simple pourtant!



megadrive

## TEST DRIVE II

Saviez-vous que dans la boîte à gants de votre superbe voiture, se trouvait un menu d'options secret ? Avec celui-ci, vous pourrez changer la musique, le son, ou quitter le jeu. Il suffira simplement d'appuyer (pendant une course) sur A, B, et C en même temps.



cd rom nec

# STAR PARODIA

Lorsque vous êtes face au 7ème boss, ne lui tirez pas dessus quand ses deux bras sont détruits; vous verrez alors apparaître les mots bonus stage qui vous emmèneront, justement, à un bonus stage. (ndl; c'est fou comme des fois les choses sont simples et logiques)



game boy

## BATMAN II RETURN OF THE JOKER



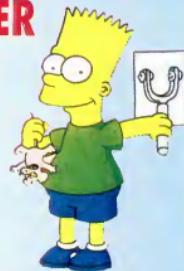
Tendez bien vos Bat-oreilles de chauves-souris car ceci est Bat-important:

Pour avoir le Select Round, allumez votre Bat-Gameboy. Appuyez deux fois sur START, DROITE, puis START.

Vous vous retrouverez directement au Bat-niveau 2. Si vous appuyez deux fois vers la droite, vous vous retrouverez au Bat-niveau 3. C'est Bat-génial, non?

super famicom

## KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



- (voix de HOMER SIMPSON): Eh Marge!, y'a l'fiston qui nous a ramené des rats à la maison!

- (voix de MARGE SIMPSON): C'est mon Homer chén qui va se régaler à midi!

niveau 2: BARTMAN

niveau 3: SMITHERS

niveau 4: SNOWBALL

Niveau 5: JEBEDIAH

nec

## PARODIUS

Sur la page de présentation (là où vous devez choisir entre "1 Player", "2 Player" et "Special"), il faut maintenir appuyé le bouton de direction vers la droite ainsi que le bouton numéro 1; vous verrez les crédits, tout en haut, passer comme par magie de 4 à 9! C'est dingue, non?



lynx

## ROADBLASTER



Dans le stage bubble city, foncez sur le premier arbre à droite ou à gauche, puis appuyez sur le bouton B, vous aurez une surprise pour chaque! (NDLR: JOYPAD décline toutes responsabilités si cette astuce est employée ailleurs que dans jeu vidéo)

super famicom

## MAGIC SWORD



D'abord en option mode, puis sur exit tu iras, et avec la 2ème manette, sur L et start tu appuyeras, ainsi ta vitalité et ton stage, choisir tu pourras.

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



game boy

## BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY EPISODE 1

### LES BOIS:

Au premier arbre que vous rencontrerez sur votre chemin, il faudra grimper et avancer sur la branche pour attraper le premier drapeau. Vous verrez un ennemi passer; attendez qu'il disparaîsse de l'écran, puis sautez sur le tronc juste devant vous (si vous n'avez pas ramassé le drapeau, vous ne pourrez pas avancer). Une fois sur le tronc, sautez sur le prochain arbre. Lorsque vous serez côté à côté avec l'arbre, appuyez sur la flèche du haut pour ne pas retomber par terre et pour éviter d'être touché par un ennemi.

Grimez sur la branche, et là, vous trouvez

votre soeur, Lisa, qui vous donne cinq boomerangs.

Une fois les boomerangs ramassés, sautez droit devant vous pour arriver sur un autre tronc.

Ensuite, attendez qu'il n'y ait plus d'ennemi puis sautez par terre. Là, deux ennemis vont s'approcher de vous, venant des deux bords. Alors, tirez avec votre boomerang sur l'un, retournez-vous puis crachez sur l'autre pour l'immobiliser un instant, le temps que votre boomerang revienne. Après, les ennemis vont arriver de partout mais faites très attention au bonhomme foncé, car il a une boule d'énergie. Quand vous l'aurez tué, dirigez-vous vers l'endroit du meurtre, puis prenez la boule en l'air avant qu'elle ne retombe. Ensuite, avancez tout en tuant les ennemis sur votre passage. Lorsque vous êtes arrivé à côté d'une rivière, grimpez sur l'arbre puis sur la branche (ne vous inquiétez pas à propos des ennemis, il n'y en a plus). Une fois sur la branche,

allez jusqu'au bord puis sautez loin devant vous, vous arriverez de l'autre côté. Avancez (il n'y a plus d'ennemi ici) et lorsque vous trouverez un arbre avec deux trous et une branche, arrêtez-vous tout de suite car plus loin, il y aura des abeilles. Grimpez sur

l'arbre le plus rapidement possible, puis, là, avancez jusqu'à ce que les abeilles arrivent vers vous. Là, sautez sur l'autre branche puis courez. Une fois cet obstacle passé, vous trouverez une rivière infranchissable. Donc, il faut monter sur l'arbre près de cette rivière. Vous serez dans une maison où se trouve un panneau "Blindsight Bill's Tree

House". Avancez, puis juste au moment où la brute s'approche de vous, sautez lui par dessus, retournez-vous lorsque vous êtes en l'air puis lancez un boomerang en l'air. Le boomerang partira automatiquement en diagonale et frappera la brute dans le dos. C'est assez dur mais on peut le faire. Une fois tué, vous aurez deux boules d'énergie. Avancez et sautez par dessus le trou,

puis allez vers votre soeur (ne lui envoyez surtout pas de boomerang, car les bonus tomberaient). Le bonus est une combinaison pour que les abeilles ne vous touchent pas (attention, cela a une durée limitée!). Avancez

vers l'arbre sans perdre de temps. Une fois sur le sol, vous trouverez une vie, allez au bord de la rivière, sautez pour attraper la vie, puis en l'air, appuyez sur la flèche de droite pour ne pas tomber dans la rivière. Sur le sol, avancez rapidement, lorsque vous allez rencontrer un premier ennemi, sautez par dessus; faites de même pour le deuxième. Autrement, vous perdriez votre combinaison. Avancez sans vous préoccuper des abeilles, puis prenez le drapeau qui se trouve juste derrière l'essaim d'abeilles (toujours si vous avez votre combinaison!). Sinon, sautez sur les branches et par dessus les abeilles. Revenez près de l'essaim et prenez le drapeau. Continuez, vous trouverez une rivière. Montez sur la branche supérieure, allez jusqu'au bord et sautez. Une fois sur l'autre branche, de l'autre côté de la rivière, ne vous attardez pas car la branche casserait. Vous allez ensuite rencontrer une nouvelle fois une rivière, mais cette fois, avec des poissons très cruels. Ne vous inquiétez pas, sautez comme d'habitude sans vous attarder sur la branche fragile et tout ira pour le mieux. Vous rencontrerez un autre essaim d'abeilles, montez sur la branche sans vous préoccu-



per de la rivière, et dès que les abeilles s'approchent de vous, sautez loin devant vous pour atteindre l'autre branche. Une fois sur le sol, vous trouverez deux arbres, le premier avec une branche et le second avec deux branches. Montez sur la plus haute des branches, celle qui est tournée vers la rivière. Il ne faut pas monter plus haut car vous rencontrerez une autre branche des arbres. Donc, une fois sur la branche, allez au bord, puis sautez le plus loin possible sur le caillou au milieu de la rivière. Sur le rocher, allez juste au bord puis sautez en maintenant le bouton "A" enfoncé. Lorsque vous serez sur le sol, les ennemis surgiront de partout et même des arbres. Avancez, en les tuant, jusqu'au drapeau et prenez le; puis comptez, le troisième arbre contient une vie qui se trouve au sommet. Avancez ensuite jusqu'à la prochaine rivière, vous verrez un tronc d'arbre. Sautez dessus puis vous traverserez la rivière automatiquement. Mais attention, sautez sur la rive droite dès que vous l'apercevez car le rondin ne va pas jusqu'à la rive. Avancez, prenez

### LA CANTINE (REPAS DU MIDI):

nez le dernier drapeau. Lisez le panneau, puis entrez dans la tente où se trouve la cantine.

Dans la cantine, vous êtes très discipliné. Vous ne pouvez plus cracher sur vos ennemis et vous n'avez plus vos boomerangs. La seule arme que vous pouvez utiliser, c'est la nourriture que vous trouvez dans les rayons. Prenez la, puis lancez la sur vos ennemis pour les vaincre. Mais attention car il y a des moniteurs qui surveillent et lorsqu'ils sifflent quand ils vous ont vu en train de lancer de la nourriture, vous êtes obligé de tout manger. Vous n'aurez donc

plus de nourriture en poche jusqu'à ce que vous en trouviez d'autre. Essayez de garder le plus possible de nourriture car tout au bout d'un rayon, se trouve une poubelle où vous devrez jeter toute votre nourriture,

sachant que cinq parts de nourriture valent une boule d'énergie. Après le premier rayon, vous trouverez trois caisses empilées les unes sur les autres. Montez sur la caisse supérieure, allez au bord droit, sautez très haut en avant, vous récupérerez une vie supplémentaire. Passez le deuxième rayon comme le premier. Après celui-ci, vous trouverez un mât. Montez dessus jusqu'en haut, puis appuyez sur les flèches vers le haut et la droite pour pouvoir attraper une autre vie. Passez le troisième rayon comme les deux premiers. Puis, sortez!



# NUMERAL PLUS

20 63 29 44

Renseignez-vous de 9 h 30 à 12 h 30  
et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes  
par téléphone du lundi au samedi,  
ou par courrier au :

3, avenue Emile-Zola  
59800 LILLE

### MEGA DRIVE

Megadrive + jeu.....1290 F  
Megadrive (sans jeu) 2890 F  
Game Converter  
(pour jeu japonais).....90 F

Nombreuses promos  
sur toutes les consoles

### NOUVEAUTES DE 3.90 à 4.90 F

Aliens Dragon  
Arch Rival  
Bad Omens  
Bull vs Lakers  
Chuck Rock  
Cosmic Stories (CD)  
David Robinson Basketball  
Deltonator (Organ) (CD)  
Dungeon Master (CD)  
F-1 Hero MD  
Ferrari Grand-Prize  
Gleylancer  
Grand Slam  
Jordan vs Bird  
Krusty's Fun House

20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51

ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE !

Final Fight Guy  
Golden Fighters  
Gun Force (us)  
Magic Sword  
Night & Magic 2 (us)  
NCAA Basketball (us)  
Paradise

Pit Fighter (us)  
Prince of Persia  
Rama 1/2  
RoboCop III (us)  
RPM Racing  
Rushing Beat  
Street Fighter 2  
Super Aleste

Super Cup Soccer  
Super Off Road (us)  
Sylvanian  
The Ninja Turtles 4 (us)  
The Simpsons  
Super Wrestlemania  
Zelda III (us)

NOUVEAUTES  
de 5.50 à 6.30 F  
Adam's Family (us)  
Astral Bowl  
Combattentes  
Contra Spirits  
F-1 Exhaust Heat  
F-1 Grand Prix  
F-1 Super Driving

Game Gear  
NOUVEAUTES  
de 2.45 à 2.95 F  
Aerial Assault  
Aleste  
Alien Syndrome  
Chessmaster  
Donald Duck  
Joe Montana Football  
George Foreman Boxing  
Panza Kick Boxing  
Rayman  
Youtan Island  
Monster World II  
Ninja Gaiden

Game Boy  
NOUVEAUTES  
de 2.25 à 2.85 F  
Adams Family  
Adventure Island  
Bart Simpson  
Batman 2  
Beetle Juice  
Blade of Steele  
Double Dragon 2

Chèque bancaire

Tous nos envois se font Colisette 48 h ou Chronopost 24 h. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

### STREET FIGHTER 2 !

Le Must de CAPCOM,  
enfin disponible sur Super Famicom  
au prix de 790 F\*

\* Disponible dans les détaillants spécialisés.

Revenge of Dracoon  
Slider  
Sonic the Hedgehog  
Space Harrier  
Spiderman

NEC SUPER CD  
NOUVEAUTES  
de 3.90 à 4.90 F  
Davis Cup  
F-1 Circus Special  
Forgotten World  
Aerial Assault  
Aleste  
Alien Syndrome  
Chessmaster  
Donald Duck  
Joe Montana Football  
George Foreman Boxing  
Panza Kick Boxing  
Rayman  
Youtan Island  
Monster World II  
Ninja Gaiden

NEO-GE  
NOUVEAUTES  
de 4.80 à 14.90 F  
Base Ball 2020  
Terra Forming  
Eight Man  
Fatal Fury  
Frenzy Football  
King of the Monsters 2  
Last Resort  
Mutation Nation  
Ninja Commando  
Robot Army  
Sengoku II  
Soccer Brawl  
Thrash Rally

TOUTES LES ACCESSOIRES  
SUR TOUTES LES CONSOLES

### BON DE COMMANDE

Nom . . . . .

Adresse : . . . . .

DÉSIGNATION

QTÉ

FRATS DE PORT

PRIX

Accessoire consommable 30 F

Matériel 100 F / Logiciel 20 F

Contre-Réimbursement + 35 F

TOTAL

Mandal-letter

Contre-reimbursement

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS, 3, av. Emile-Zola - 59800 LILLE

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



megadrive

## ROLLING THUNDER 2

Votre mission, si vous l'acceptez, est d'utiliser ces codes pour la seconde partie du jeu. Attention, ils s'auto-détruiront après lecture

NIVEAU 7: A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER

NIVEAU 8: A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE  
NIVEAU 9: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET  
NIVEAU 10: A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER  
NIVEAU 11: A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

game boy

## MICKEY

Codes des tableaux de 10 en 10:  
10 WZFS  
20 ZTPZ  
30 WYCZ  
40 TX9W  
50 2TWX  
60 NTKY  
70 SHE2  
80 XH02



© DISNEY

super famicom

## SUPER ALESTE

Mettez le mode "OPTION" et pour changer de mode au lieu de mettre le Joypad vers la droite, mettez vers la gauche et vous découvrirez deux nouveaux stages. C'est pas beau ça?



megadrive

## LAKERS VS CELTICS

De quelle équipe êtes-vous? Quoi qu'il en soit, voici une petite série de codes:

CZ2 QKT= BOSTON CELTICS contre SAN ANTONIO  
LJQ RJK= LA LAKERS contre CHICAGO BULLS  
RP2 HJT= PHOENIX SUNS contre BOSTON CELTIC  
TY6 HJK= PORTLAND BLAZERS contre BOSTON CELTICS

nes

## IRONSWORD

Dans un énorme élan de générosité, le grand esprit de la forêt de Notwood a décidé de vous communiquer les codes de trois niveaux. Merci grand esprit, il est sympa le grand esprit...hein!

**NIVEAU DU VENT:**  
PPTHNTMDHPPX  
**NIVEAU DU FEU :**  
ZZTWTBZXTKDNB  
**NIVEAU DE LA FORET:**  
WBTMKZQZGPTX

super famicom

## ADDAMS FAMILY

Eh! Eh! C'est l'père Gomez qui va être content, car grâce à ces quelques codes il va pouvoir progresser dans la recherche de ses compagnons. Sinon, il va lui falloir un max de temps et de risques, et le temps il en a peu, et les risques, il y en a trop! Mais... c'est vous qui voyez!

5 coeurs, 80 vies, Granny et Pugsley sauvés:  
B&I&B  
5 coeurs, 100 vies et une épée:  
21112

# VIDEO INVASION

LE N° 1  
DE L'ÉCHANGE SUR  
TOUS LES JEUX  
NINTENDO®

☎ 48.07.16.99



## SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER II 649 F.  
TORTUES NINJA IV 590 F.  
RANMA 1/2 490 F.  
RUSHING BEAT 390 F.  
S.T.G STRIKE GUNNER 390 F.

ET D'AUTRES NOUVEAUTÉS  
À DES PRIX FOUS

LE  
PLUS  
GRAND  
CHOIX  
DE JEUX  
D'IMPORT.  
LES  
MEILLEURS PRIX

VITE!  
ADHÉREZ  
À NOTRE CLUB  
D'ÉCHANGES!

LA RENTREE  
FOLLE!!



LE JEU DE L'ANNÉE



+ L'Adaptateur  
Universel  
(avec sauve-  
garde mémoi-  
re)  
790 Frs

LA MANETTE ASCII PAD SUR VOTRE CONSOLE  
SUPER NINTENDO  
FRANÇAISE POUR  
290 F.



Contactez nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

## VIDEO INVASION

Titres

Machines

Prix

1- .....  
2- .....  
3- .....  
4- .....  
5- .....  
6- .....  
Participation aux frais de port et d'emballage  
30 Frs Accessoires - 20 Frs Jeux

TOTAL .....

## BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

(M) OBERKAMPF

48.07.16.99

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code Postal .....

Téléphone .....

Règlement : Chèque bancaire CCP Mandat Lettre

Signature (signature des parents  
pour les mineurs)

# P E T I T E S

## NEC

### Contact

Contraire Julien, uniquement dans Le Nord Pas de Calais, au (16) 21 92 52 66.

### Département 69

Vds. Ech. Jx Nec; possède : Cadach, A Island, Bloody Wolf... ou 3 jx Nec contre 1 jeu S Nes Fra. Contacter René, au (1) 46 33 00 65.

### Département 75

Vds. Ech. Jx Nec; possède : Cadach, A Island, Bloody Wolf... ou 3 jx Nec contre 1 jeu S Nes Fra. Contacter René, au (1) 46 33 00 65.

### Département 82

Ech. Heavy Unit sur PC Engine contre Rabios Lepus Special, ou Parodius. Contacter Sébastien, au (16) 63 93 36 33.

### Vente

Vds. CGX, CD et Supercard (Splatter House, Parasol Star...) Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

### Département 75

Vds. Jx CGX, CD et Supercard (Splatter House, Parasol Star...) Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 91

Vds. Nec + 9 jx + 2 pads : 1650 Frs, ou contre Neo-Geo + 2 jx, ou jx SFC. Ech. Vds. Jx MD de 10 à 250 Frs. Ach. jx SFC... 300 Frs + adaptateur Fra. Contacter Vincent, au (16) 69 11 69 91.

### Département 13

Vds. CGX + Soccer... 700 Frs, Jx (F Match Tennis, Splater House...) : 200 Frs. Contacter Laurent Masson, au (16) 91 70 50 88.

### Département 26

Vds. 6 jx Nec : 260 Frs poi, ou 1600 Frs le tout. N Sprint, Rabio Lepus Special, Chase HD, Rastan Saga 2... Téléphoner au (16) 75 42 59 66 HR.

### Département 28

Vds. Splater House pour CGX, prix à débattre. Contacter Franck au (16) 37 35 16 78.

### Département 38

Vds. CGX + quintuplier + 4 pads + jeu : 1300 Frs. Vds. Jx (J Chan, Populous, P Eleven...) de 250 à 300 Frs. Contacter Matthieu, après 18h, au (16) 76 08 97 98.

### Département 42

Vds. Nec + 1 manette + 6 jx (Alter 2, Rabio, Dragon Spirit...) : 2500 Frs. Contacter Gaspar Nova, Les Encogues Chandon, 42190 Charlieu.

### Département 45

Vds. CGX + quintuplier + 2 manettes + 4 jx (Populous, Pk Kid 2...) : 1500 Frs. Contacter Jacqueline Michael, après 18h, au (16) 38 31 21 26.

### Département 55

Vds. CGX + 5 jx (R Type, Vigilante...) : 1200 Frs. possibilité de vente séparée. Téléphoner au (16) 29 76 19 38 René.

### Département 59

Vds. CGX : 600 Frs + 1 jeu... 750 Frs. Téléphoner au (16) 20 80 66 59.

### Département 62

Vds. CGX + 5 jx (F Soccer, N Sprint...) + quintuplier : 990 Frs.

Contraire Julien, uniquement dans Le Nord Pas de Calais, au (16) 21 92 52 66.

### Département 69

Vds. Jx Nec. R Type sur PC Engine : 120 Frs. Contacter Patrick, au (16) 78 19 18 92.

### Département 75

Vds. Jx Nec Super CD, CD et carte. Vds. Lynx : 8 jx : 1100 Frs + paquet-série. Contacter Azouz, au (1) 42 27 59 74.

### Département 75

Vds. Jx CGX, CD et Supercard (Splatter House, Parasol Star...) Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

### Département 91

Vds. Nec + 9 jx + 2 pads : 1650 Frs, ou contre Neo-Geo + 2 jx, ou jx SFC. Ech. Vds. Jx MD de 10 à 250 Frs. Ach. jx SFC... 300 Frs + adaptateur Fra. Contacter Vincent, au (16) 69 11 69 91.

### Département 95

Vds. Nec SGX + 1 jeu : 990 Frs. Vds. Nbrx jx Nec. Contacter Frederic, au (16) 38 31 71 87.

### Département 95

Vds. Nec SGX + 1 jeu : 990 Frs. Vds. Drive 3+ imprimer + souris + carte joy + Ex mémoire + 9 jx + manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi, au (1) 46 45 84 91.

Département 94

Vds. Lynx + 2 jx : 1700 Frs. Vds. PC Drive 3+ imprimer + souris + carte joy + Ex mémoire + 9 jx + manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi, au (1) 46 45 84 91.

### Département 95

Vds. Lynx + 2 jx : 1700 Frs. Vds. PC Drive 3+ imprimer + souris + carte joy + Ex mémoire + 9 jx + manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi, au (1) 46 45 84 91.

### Département 66

Ech. Lynx + 3 jx contre ce que vous, ou 1000 Frs. Contacter Alexarta, au (16) 68 92 88 70 HR.

### Département 75

Enfin 1 un club Neo-Geo. Ecris ou téléphone à : Ludomir, Brotone, au 05 90 Gauthier, 75017 Paris, ou au (1) 42 29 25 89.

### Département 91

Vds. Jx Neo Geo, GB et SFC. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

### Département 93

Ech. Cpc 6128 + Nbrx jx et accessoire Neo-Geo sans jx ou SFC, ou S Nintendo + 200 Frs. Contacter Barth, après 18h, au (1) 43 51 14 24.

### Département 94

Ech. Jx Neo-Geo (Soccer, Rally...) Contacter Roland, au (1) 46 82 62 24.

### Département 94

Ech. B Fight sur Neo-Geo Contacter Laurent, après 19h, au (1) 49 69 00 83.

### Département 93

Vds. CGX + 4 jx : 1200 Frs. Jx SGX : entre 250 et 300 Frs. Vds. Jx MD (Mickey, Kabuki, Fantasia...) entre 150 et 300 Frs. Téléphoner après 19h sauf le week-end, au (1) 45 20 50 51.

### Département 94

Vds. CGX + 4 jx : 990 Frs. Vds. Nes + pistolet + 5 jx : 990 Frs. Jx GB : 200 Frs. Téléphoner au (1) 45 21 04 57.

### Département 59

Vds. Neo-Geo + 1 manette et Magician Lord : 2200 Frs. Contacter Christophe, au (16) 27 90 42 07.

### Département 75

Vds. Lynx de 100 à 120 Frs poi, accessoire à 120 Frs. le lot Lynx 2, 400 Frs, ou le tout : 1100 Frs à débattre. Contacter Geoffroy, au (1) 48 88 06 02.

### Département 94

Vds. CGX et jx : FM Tennis : 200 Frs. F1 Battle : 150 Frs. CGX + Pro

1 + quintuplier + 1 jeu : 600 Frs.

Contacter Mathias, au (1) 43 04 05 27.

### Département 91

Vds. Lynx 2 + 5 jx (Xenophob...) :

1750 Frs. Contacter Laurent, après 20h, au (1) 64 97 99 45.

### Département 92

Vds. jx Lynx entre 100 et 150 Frs.

Contacter Pierre, au (1) 47 72 55 68.

### Département 94

Vds. Neo-Geo + Sengoku 1 et 2 :

1600 Frs à débattre. Ach. GB

Contacter Gilles, au (1) 46 31 21 64.

### Département 92

Vds. Neo-Geo + Sengoku 1 et 2 :

1600 Frs à débattre. Ach. GB

Contacter Gilles, au (1) 46 31 21 64.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

### Département 92

Vds. Lynx + 5 jx : 1700 Frs. Vds.

PC Drive 3+ imprimer + souris

+ carte joy + Ex mémoire + 9 jx +

manuel : 3000 Frs. Contacter Rémi,

au (1) 46 45 84 91.

# A N N O N C E S

Département 24  
Vds. Nes + 5 jx (Megaman 2, Mario 3...) : 500 Frs. Contacter Sylvain, après 18h, au (16) 53 50 64 14.

Département 31  
Vds. Nes + 3 jx (Simpsons, track et field 2 + gremmies) : 800 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 61 73 45 46.

Département 31  
Vds. Nes + 2 manettes + 6 jx (Mario 1, 3, Ninja...) : 1000 Frs valeur : 2500 Frs. Contacter Sandrine, au (16) 61 31 16 32.

Département 31  
Vds. sur SFC : Zelda 3, Arthur's Quest et Castlevania 4 : 375 Frs pce. Contacter Yann, au (16) 61 78 52 67.

Département 33  
Vds. sur PC : Soulblader, Rushing Beat, 500 Frs pce + notices et boîtes. Téléphoner au (16) - 56 47 39 92.

Département 33  
Vds. Nes + pistolet + 11 jx (DD 1 et 2, Megaman, Duck Tales...) + 2 manettes : 1700 Frs, ou contre S Nintendo + 1 jeu. Contacter Ludovic, au (16) 55 75 08 08.

Département 33  
Vds. Nes + 2 jx + GB + Tetris 1300 Frs, valeur 2400 Frs), ou contre S Nes. Contacter Ludovic, au (16) 56 50 74 47.

Département 34  
Vds. Nes + 11 jx (Mario 3, Megaman...) + Zapper + Nes max. 1500 Frs, valeur : 4000 Frs. Contacter Alexius, au (16) 67 92 04 16.

Département 34  
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 12 jx : 3500 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 67 43 89 52.

**recrute**  
Pour ses prochaines ouvertures sur Paris et Grandes Villes de Province

**• Responsables de magasin**  
**• Vendeurs**

Si vous êtes jeune et passionné par les jeux informatiques et vidéo, envoyez votre CV + Photo + lettre monosouise à :  
**MICROMANIA**  
**BP 009**  
**06901 Sophia Antipolis Cedex**



(16) 41 68 03 75.

Département 49

Vds. Nes + 7 jx (Mario 1 et 2, Simon's Quest, T.Ninja...) : 1900 Frs, valeur : 3000 Frs. Téléphoner après 13h, au (16) 41 52 62 87.

Département 51

Vds. Nes + 6 jx : 1000 Frs. Contacter Thomas, après 18h, au (16) 26 97 22 38.

Département 52

Vds. SFC + Fight, Gradus 3 + 2 manettes : 1300 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 25 03 50 37.

Département 57

Vds. sur Nintendo : Batman et Turtles : 200 Frs. Contacter Michael ou Luk, au (16) 87 51 59 78 ou 87 51 81 10.

Département 57

Vds. Nes + 7 jx (Mario 1 et 3, TMHT...) : 1500 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 87 76 78 10.

Département 59

Vds. Nes + 1 jx SFC : Adams Family, S Tennis, Soul Blader entre 250 et 350 Frs. Contacter Eric, au (16) 27 61 53 45.

Département 59

Vds. Nes + 1 jx SFC : 350 Frs pce. Téléphoner au (16) 27 65 49 51.

Département 59

Vds. GB + SML + LB : 650 Frs à débattre + jx Nes de 150 à 200 Frs + jx GB : 150 Frs. Ach. jx MD entre 150 et 175 frs + jx SFC. Contacter Jérôme, au (16) 27 83 91 17.

Département 62

Vds. Nes + 3 jx (SMB 3, Blue Shadow, TMHT) : 800 Frs. Contacter Nicola, au (16) 50 44 12 38.

Département 74

Vds. Nes + 3 jx (SMB 3, Blue Shadow, TMHT) : 800 Frs. Contacter Nicola, au (16) 21 26 63 58.

Département 63

Vds. Nintendo + 2 manettes + Punch Out, Mario Bros 1 et 3, Tetris, Dunk Hunt, Gauntlet, S Spyball + pistolet : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 73 25 68 62.

Département 66

Vds. Nes + 2 manettes + 9 jx (SMB 2 et 3, DD 2, Castlevania...) + magazines : 2000 Frs, valeur : 4000 Frs. Contacter David, au (16) 68 21 78 86.

Département 67

Vds. S Nintendo US, neuve sous garantie + Mario 4, Contra 4 + accessoires : 1900 Frs, valeur : 2750 Frs. Contacter Pierre, au (16) 88 31 96 93.

Département 67

Vds. S Nintendo US, neuve sous garantie + Mario 4, Contra 4 + accessoires : 1900 Frs, valeur : 2750 Frs. Contacter Pierre, au (16) 88 31 96 93.

Département 68

Vds. Nintendo + 2 manettes +

Mano, D Hunt et Rad Gravity : 700 Frs. Téléphoner au (16) 89 69 22 92.

Département 68

Vds. 6 jx Nes (SMB 2, TMHT, R Racer...) : 800 Frs, ou 150 Frs pce, ou contre Lynn 2 + jx, ou GG + jx. Contacter Yannick, au (16) 89 49 13 14.

Département 69

Vds. 6 jx Nes : 200 Irs pce avec boîtes + notices (Castlevania, Mario 1, T.Ninja, Gremlins 2...). Contacter Laurent, au (16) 78 21 53 83.

Département 69

Vds. Nes : 5 or Die, Airwolf, B of Steel, Solstice, Days of Thunder, 200 Frs pce, ou 1000 Frs les 5. Contacter Fabien, au (16) 78 36 01 54

Département 69

Vds. Nes : 5 or Die, Airwolf, B of Steel, Solstice, Days of Thunder, 200 Frs pce, ou 1000 Frs les 5. Contacter Fabien, au (16) 78 36 01 54

Département 69

Vds. Nes + 5 jx (MB 3, Zelda 2, Tetris...) + Zapper + 2 pads : 650 Frs. Contacter Richard, après le 10 septembre, au (16) 78 74 83 44.

Département 69

Vds. Nes + 4 jx (S Mario 3, Blades of Steel...), sous garantie : 1000 Frs, valeur : 1960 Frs. Téléphoner au (16) 78 26 72.

Département 74

Vds. Nes + 3 jx (SMB 3, Blue Shadow, TMHT) : 800 Frs. Contacter Nicola, au (16) 44 20 12 38.

Département 74

Vds. GB + 4 jx (D Dragon...) : 900 Frs. Contacter Pierre, au (16) 50 26 47 66.

Département 75

Vds. Nbrx jx SFC (S Fighter 2, Contra Spirit...). Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75

Vds. Nes + 16 jx : 1800 Frs à débattre, GB + 8 jx, 1000 Frs, SGX + 7 jx : 1500 Frs. Contacter Cyril, après 18h, au (1) 45 51 25 00.

Département 75

Vds. jx SFC entre 400 et 450 Frs pce, jx GB de 100 à 150 Frs pce. Vds. S Scope + 65 jx : 500 Frs. Contacter Bruno, au (16) 42 22 53 65.

Département 75

Vds. S Type sur SFC Fra : 350 Frs et Quackshot sur MD Jap : 290 Frs. Téléphoner au (1) 45 22 11 90.

Département 75

Vds. Nes + 3 jx (Mario 3...) + magazines + 2 manettes + carte

Club Nes : 850 Frs. Contacter Cyril, au (1) 45 25 03 20.

Département 75

Vds. Nes + 2 joy + pistolet + 7 jx (Mario 3, Zelda, Litirforce...) : 1450 Frs. Contacter Jean, au (1) 47 70 84 34.

Département 75

Vds. sur SFC : Ramna, Soulblader + 450 Frs, échange SF 2 contre 3 jx SFC ou 7 jx GB. Contacter Cédric, après 19h30, au (16) 64 39 22 28.

Département 75

Vds. Nes + 7 jx (Contre, Balloon...) + notices + Sacoo Micromania + banane : 1200 Frs. Contacter Malthiu, au (16) 60 22 29 56.

Département 77

Vds. sur PC : Ramna, Soulblader + notices + Sacoo Micromania + banane : 1200 Frs. Contacter Malthiu, au (16) 60 22 29 56.

Département 77

Vds. Nes + 7 jx + 2 manettes + revues : 1000 Frs. Vds. Ech. Cpc 6128 + 25 jx + disks + revues + 2 joys... : 1500 Frs à débattre, ou contre Neo-Geo. Vds. A Beast at Alex Kidd : 400 Frs. Contacter Cyril, au (16) 30 64 46 10.

Département 78

Vds. GB : TBE + 2 jx : 400 Frs, Nbrx jx GB (P of Persia, TMNT 1 et 2, D Dragon 1 et 2...) : 150 Frs pce, Game Light : 75 Frs. Téléphoner au (16) 39 51 04 45.

Département 77

Vds. Ech. ou Ach. jx SFC : 300 Frs. Contacter Vorash, au (16) 30 64 57 47. Ach. Snes : 300 Frs, S Soccer :

400 Frs. Addams Family : 450 Frs. Vds. MS : 200 Frs. Contacter Steve, au (16) 60 66 36 38.

Département 78

Vds. Nes + Zapper + robot + 7 jx (SMB 3, Castlevania...) + manettes : 2400 Frs, vente séparée possible. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 30 95 42 16.

Département 78

Vds. Nintendo + 5 jx (Mario 3, Megaman...) : 800 Frs. Téléphoner au (16) 30 51 01 82.

Département 78

Vds. Nes + 7 jx + 2 manettes + revues : 1000 Frs. Vds. Ech. Cpc 6128 + 25 jx + disks + revues + 2 joys... : 1500 Frs à débattre, ou contre Neo-Geo. Vds. A Beast at Alex Kidd : 400 Frs. Contacter Cyril, au (16) 30 64 46 10.

Département 78

Vds. GB : TBE + 2 jx : 400 Frs, Nbrx jx GB (P of Persia, TMNT 1 et 2, D Dragon 1 et 2...) : 150 Frs pce, Game Light : 75 Frs. Téléphoner au (16) 39 51 04 45.

Département 78

Vds. GB : Tetris, Robocop 2, 650 Frs, valeur : 865 Frs, à débattre. Contacter Vorash, au (16) 30 64 57 47. Ach. Snes : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 94 75 27 82.

Département 83

Vds. Nes + 2 manettes : 300 Frs, SMB2 : 200 Frs, D Tales : 250 Frs. Ach. Snes : 1000 Frs à débattre. Vente par correspondance

## NIEL INFORMATIQUE

+ de 1000 titres en stock

Le choix, le pris sur la cote d'azur

Vente par correspondance

**SUPERNES**      **MEGADRIVE**      **GAMEBOY**

Adventure Island	469 FRS	Alala dragon	319 FRS
Addams family	489 FRS	Batman	349 FRS
Bill lambeau basketball	449 FRS	Bull vs lakers	429 FRS
Contre 3	489 FRS	C'tudash	359 FRS
EDF	449 FRS	Batman 2	229 FRS
Final fantasy 2	489 FRS	Death strike	449 FRS
Final fight	459 FRS	E. hook	359 FRS
Joe & Mac	469 FRS	F1 grand prix	439 FRS
Knasty's Fun house	439 FRS	Grand slam tennis	379 FRS
Lemmings	469 FRS	Immortal	419 FRS
Mythos	489 FRS	Jordan vs bird	339 FRS
Platys wings	430 FRS	Kathy fan house	359 FRS
Populous	459 FRS	Mano Lemmings	389 FRS
Smash TV	459 FRS	Midnight resistance	359 FRS
Street fighter II	649 FRS	Olympic gold	449 FRS
Super battle tank	449 FRS	Rolling thunder II	439 FRS
Super ghost's & ghost'	469 FRS	Shining in the darkness	389 FRS
Top gear	459 FRS	Spirited away	369 FRS
Wrestlemania	489 FRS	Tarantula	369 FRS
Zelda 3	499 FRS	Terminator	389 FRS
		Turbo out run	419 FRS

Si le titre que vous recherchez ne se trouve pas dans cette liste de prix, contactez nous.

**Gamekey NES** (les dernières nouveautés américaines sur votre NES) 249,00

**Gamegenie NES** (votre infinie, choisissez votre niveau, etc...) 549,00

**Action replay** **pro super nintendo et megadrive** 519,00

BON DE COMMANDE	TITRES	PRIX
Règlement:	Chèque à la commande	□
	Contre remboursement + 30F	□

**PARTICIPATION AU FRAIS DE PORT (gratuit si 2 titres et plus)** 70,00

**TOTAL**

Règlement:

Chèque à la commande

Contre remboursement + 30F

□



Département 94  
Ech. MD + 5 jx, contre S Nintendo + 3 jx. Contacter Alexandre à partir de 17h, au (1) 46 82 02 43.

Département 94  
Ech. MD + 14 jx + 2 manettes + GB + 4 jx contre: Neo-Geo + 2 manettes + 4 ou 5 jx. Contacter Christophe, avant 20h, au (1) 42 07 15 22.

Département 95  
Ech. MD + 9 jx contre SFC + 5 jx ou Neo-Geo + 3 jx. Contacter Nicolas, au (16) 34 16 55 30. +

Département 95  
Ech. jx MD : Gynou, Shinobi, Decap Attack + 10 autres, cherche Toki, W. Bay 5, Terminator, ou autres. Contacter Antoine, au (16) 30 31 00 70.

Département 95  
Ech. sur MD : Moonwalker, contre Toki, T. Force 3, R. Thunder 2, Out Run, S. of the Beast, Robocod. Téléphoner au (16) 39 80 39 17.

#### Vente

Département 2  
Vds. MD sous garantie + 4 jx + adaptateur : 2000 Frs. valeur : 2570 Frs. 1 pad MD : 120 Frs + 2 jx MS : 200 Frs. Téléphoner, au (16) 23 73 05 13.

Département 2  
Vds. Ech. jx MD : (Sonic, Quackshot, S. of Rage, Kid Chameleon...). Contacter Gilles, au (16) 23 66 41 26.

Département 3  
Vds. MSZ + Alex Kid et Shinobi : prix débâtre. Téléphoner au (16) 70 34 54 41 HR.

Département 6  
Vds. MD + Sonic et Last Battle, TBE : 1400 Frs. Téléphoner au (16) 93 71 67 HR.

Département 6  
Vds. jx MD : R. of Shinobi, Road Rash, S. of Rage, Out Run : 200 Frs. prix. Contacter Fred, au (16) 93 73 21 93.

Département 6  
Vds. jx MD : (38 jx) : 300 Frs pce, ou 9500 Frs le tout. Contacter Lopez, Cyrille, 43 Chemin du Laulin, 06800 Cagnes s/Mer.

Département 13  
Vds. MD + 2 manettes + F22 : 1000 Frs. ou contre SFC sans pce. Contacter Franck, au (16) 90 55 60 67 HR.

Département 13  
Vds. MD Jap + 2 manettes + 10 jx (Sonic, S. of Rage...), en TBE : 2300 Frs. Contacter Michael, le soir, au (16) 42 03 74 32.

Département 17  
Vds. MS : pistolet + jx : 800 Frs, valeur : 1600 Frs, ou 100 à 200 Frs le jeu. Contacter Jonathan, au (16) 47 37 56 04.

Département 21  
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (S. Dancer, Moonwalker...) : 1650 Frs ou contre GG + 7 jx, ou GT Turbo + 3 jx. Vds. GB + 3 jx : 650 Frs, ou échange. Contacter Laurent, au (16) 80 37 20 64.

Département 25  
Vds. GB + 6 jx (Hook, Batman...) + écouteur + cable : 1800 Frs, valeur : 2200 Frs. Contacter Julien, au (16) 81 90 43 25.

Département 26  
Vds. jx MD : Desert Strike : 350 Frs, Immortal : 290 Frs. Téléphoner au (16) 75 45 51 84.

Département 27  
Vds. MS : 2 + 1 pad + Sonic, Mickey, A. Kid, garantie 8 mois : 700 Frs. Téléphoner au (16) 32 21 16 45.

Département 31  
Vds. MD + 5 jx (A. Beast, Sonic, F22...) : 2200 Frs, ou le jeu : 300 Frs, MD + 2 jx : 1300 Frs. Contacter Benoit, au (16) 61 91 70 35.

Département 31  
Vds. GG + Sonic + N Gaiden, Joe Montana, Master Gear : 1000 Frs, valeur : 1880 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 61 86 56 04.

Département 31  
Vds. MD Jap + 2 joypad + 7 jx (Mickey, Batman...) : 2300 Frs à débâtre. Contacter Benja, au (16) 26 46 93.

Département 31  
Vds. MD + 1 pad. Vds. Nes + 25 jx + 5 pad. Vds. jx CGX, possibilité de vente séparée. Contacter Laurent, au (16) 61 74 07 62.

Département 33  
Vds. jx Madden America Football : 250 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 56 45 08 18.

Département 35  
Vds. sur MD : NHL Hockey, Lakers vs Celtics, James Pond 2, S. of Beast, JM 92, Phelios, possibilité d'échange contre K7 S. Nintendo. Téléphoner au (16) 99 59 58 60.

Département 38  
Vds. MD + pad + arcade power + moniteur couleur Philips + 12 jx (Sonic, S. of Rage, Mickey...) : 5500 Frs. valeur : 12000 Frs, prix à débâtre. Contacter Laurent, au (16) 76 88 02 72.

Département 38  
Vds. Nbs. jx MD à partir de 150 Frs, et échange tout jx. Vds. Nes + 2 manettes + 8 jx, vente séparée au (16) 20 58 71 04.

possible. Téléphoner au (16) 76 06 03 56.

Département 38  
Vds. MD : 2 manettes + adaptateur : 3000 Frs à débâtre. Téléphoner au (16) 76 87 23 76.

Département 44  
Vds. MS + 6 jx (Spiderman, World Cup...) + 3 manettes : 1200 Frs, valeur : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 40 88 35 12.

Département 45  
Vds. jx MD : 250 Frs pce : Sonic, S. of Rage, Decapattack, Mercs, Alien Stom. Téléphoner le soir, au (16) 38 61 52 76.

Département 45  
Vds. MS + 2 pads + 1 joy + pistolet + 15 jx (Indy, Donad...) : 2200 Frs, vente séparée possible. Contacter Francois, au (16) 38 86 70 58.

Département 51  
Vds. D. Robinson Supreme Court, sur 3D : 380 Frs. Ach. World Cup : 150 Frs maxi. Téléphoner, après 18h30, au (16) 26 97 46 19.

Département 51  
Vds. ou Edh. Populus contre F22, Phantasy S. 3, S in the Darkness, European Soccer, ou 320 Frs. Téléphoner au (16) 26 57 54 50.

Département 54  
Vds. jx MD : El Viento et Mercs : 300 Frs pce. Contacter Beuvelet Lilian, 47 Ave. Patton, 54320 Maxeville, ou au (16) 83 97 26 25.

Département 56  
Vds. MD Fra + Game Adaptor + 11 jx (PS 2, Mickey, G.G...) : 2700 Frs. Téléphoner au (16) 97 40 93 55.

Département 59  
Vds. jx MD : (Donald, Sonic, Spiderman...) entre 250 et 300 Frs. Contacter Francois, au (16) 20 53 10 58.

Département 59  
Vds. GG + 3 jx (Sonic, Shinobi, Wonder) : 950 Frs, jx MD (S. of Rage, SMGP, A. Storm) : 200 Frs pce, jx Neo-Geo : Burning Fight : 600 Frs, ou contre AS2 8, 2 Man, Robot Army... Téléphoner après 18h30, au (16) 27 81 68 71.

Département 59  
Vds. MD Jap + 6 jx + 2 manettes (R. Thunder 2, S. Batman...) : 1900 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 58 71 04.

Département 59  
Vds. MD Jap + 2 manettes + 10 jx (Sonic, S. of Rage...), en TBE : 2300 Frs. Contacter Michael, le soir, au (16) 42 03 74 32.



ACHETEZ  
VOS JEUX  
VIDEO  
D'OCCASION

de 30% à 70%  
MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS  
+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS  
DISPONIBLES EN MAGASIN

#### NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)  
GAMEBOY avec TETRIS

495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)

495 F

Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	265 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	299 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	299 F
KUNG FU	189 F	MARIO 3	299 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

495 F

Exemple de prix :

R TYPE	209 F	SUPER TENNIS	299 F
SUPER SOCCER	299 F	F ZERO	299 F

Exemple de prix :

495 F

GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)

695 F

GAMEGEAR avec COLUMNS\*

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)	795 F
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec 1 jeu*	795 F
Exemple de prix :	
HERZOG SWEI	189 F
TWIN HAWK	189 F
CYBERBALL	189 F
ART ALIVE	212 F
ROAD RASH	259 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)

795 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)

795 F

Exemple de prix :

HANG ON	96 F	FANTASIA	265 F
RESCUE MISSION	96 F	SONIC	275 F
F 16 FIGHTER	129 F	F 22 INTERCEPTOR	275 F

NEC (+ DE 100 JEUX DISPO.)

890 F

COREGRAFX avec 1 jeu\*

890 F

ATARI LYNX + DE 50 JEUX

NEO-GEO + DE 30 JEUX

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT  
LE (1) 43.290.290

le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop  
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel  
BUS : 63.86.87 Parking Maubert



17, rue des Ecoles  
75005 PARIS

8 (1) 43.290.290 +

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM .....  
ADRESSE .....  
TEL .....  
VILLE .....

CODE POSTAL .....

TITLE ..... CONSOLE ..... PRIX .....

je règle par : MANDAT LETTRE  CHEQUE  CARTE BLEUE

Carte N° .....

Date expiration : .....

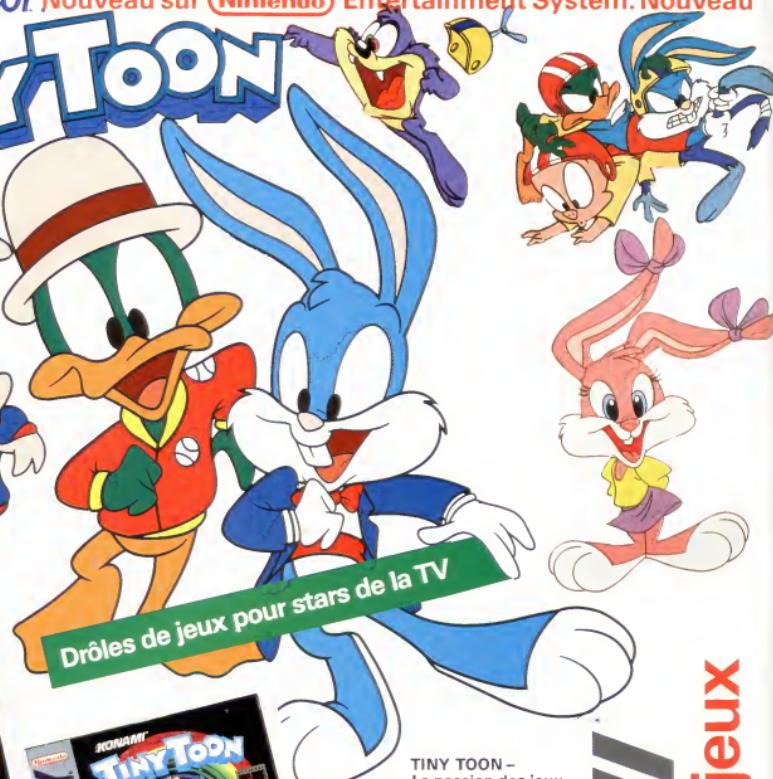
Signature .....

FRAIS DE PORT (1 à 3 jrs. 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F  
TOTAL A PAYER .....

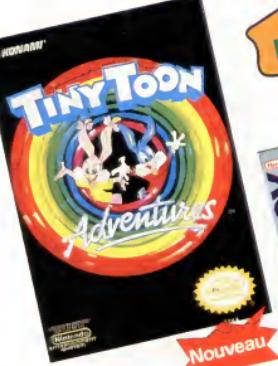
RC Paris B 305 215 603



# TINY TOON



Drôles de jeux pour stars de la TV



## Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURE S, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES



TINY TOON –  
La passion des jeux

Nouveau!

Chasse au lapin  
sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez

leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI  
Pour plus d'informations sur les jeux,  
appelez-nous au:  
(16-1) 34.64.77.55

**PALCOM**  
SOFTWARE



Official  
GAME BOY

GAME LINK

**KONAMI**  
La passion des jeux

FbP 92/285 Pt

Nintendo™, Game Boy™, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

# VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



# GAME BOY

Nintendo®